



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL.

TÍTULO:

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO DE ORELLANA”, DE LA PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010– 2011”

Trabajo presentado como requisito para obtener el Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.

AUTORAS:

Cruz Rojas Yuri Mayra
Moyota Sánchez Silvia Ximena

TUTOR:

M.Sc. Rodrigo Robalino
Riobamba, 2014

CERTIFICACIÓN

Master

Rodrigo Robalino

TUTOR DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que, el presente trabajo “**EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO DE ORELLANA”, DE LA PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010– 2011**”, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales, para la graduación; en tal virtud autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.

Riobamba, 2014

M.Sc. Rodrigo Robalino

TUTOR

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO DE ORELLANA”, DE LA PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010– 2011”. Trabajo de tesis de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente Tribunal Examinador en el mes de Enero del 2014.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMA

TUTOR DE TESIS

FIRMA

NOTA.....

DERECHOS DE AUTORÍA

El trabajo de investigación que presentamos, como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciadas, en CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, PROFESORAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL, es original y basado en el proceso de investigación, previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías. En tal virtud, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad de las autoras y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Cruz Rojas Yuri Mayra
Mayota Sánchez Silvia Ximena

DEDICATORIA

El presente proyecto dedicamos con amor a todos quienes estuvieron a nuestro alrededor dándonos el impulso a seguir adelante; a nuestro Todopoderoso, Dios, que sin él no hubiera sido posible estar aquí en este momento tan especial , como es haber triunfado en la vida y la culminación de la carrera.

Cruz Rojas Yuri Mayra
Mayota Sánchez Silvia Ximena

RECONOCIMIENTO

El más sincero reconocimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo por habernos abierto sus puertas para que continuemos mejorando nuestra calidad profesional a favor del crecimiento armónico del ser humano. A los docentes, quienes con su conocimiento y destrezas pedagógicas, durante toda la carrera guiaron el aprendizaje de nosotras, orientando siempre a ser personas y profesionales.

Al Master Rodrigo Robalino, por guiarnos con habilidad y certeza en la elaboración del presente trabajo de investigación, como Director de Tesis. A cada uno de los miembros del tribunal, quienes brindaron sus conocimientos y calidad humana para culminar exitosamente con nuestra carrera universitaria.

A nuestros familiares quienes nos animaron y apoyaron para alcanzar la presente meta en nuestra vida.

Cruz Rojas Yuri Mayra
Mayota Sánchez Silvia Ximena

INDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁGINAS
PORTADA	i
AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xvii
SUMMARY	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Formulación del problema	4
1.3 Objetivos	4
1.3.1 General	4
1.3.2 Específicos	5
1.4 Justificación e importancia del problema	5
CAPÍTULO II	
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Antecedentes de la investigación	7
2.2 Fundamentaciones	7
2.2.1 Fundamentación filosófica	7
2.2.2 Fundamentación epistemológica	8

2.2.3	Fundamentación psicológica	8
2.2.4	Fundamentación pedagógica	9
2.2.5	Fundamentación axiológica	10
2.2.6	Fundamentación socio cultural	10
2.2.7	Fundamentación legal	11
2.3	Fundamentación teórica	15
2.3.1	El juego	15
2.3.2	El juego infantil	17
2.3.3	Características del juego	18
2.3.4	Importancia del juego	19
2.3.5	Características	21
2.3.6	El juego como estrategia de enseñanza	23
2.3.7	Contribuciones del juego en el infante	26
2.3.8	Desarrollo	26
2.3.9	Motricidad	26
2.3.10	Motricidad gruesa	27
2.3.11	Niños	27
2.3.12	Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños	27
2.3.13	Coordinación corporal dinámico	28
2.3.14	Actividades motriz grueso	29
2.3.15	Aspectos que influyen la motricidad gruesa	30
2.3.16	Factores que afectan el desarrollo	33
2.3.17	La motricidad gruesa en niños de 5 años	44
2.4	Definición de términos básicos	45

2.5	Sistema de hipótesis	47
2.6	VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	47
2.6.1	Independiente	47
2.6.2	Dependiente	47
2.7	Operacionalización de las variables	48

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO		50
3.1	Método	50
3.2	Diseño de la investigación	50
3.3	Nivel de investigación	50
3.4	Procesamiento de Datos	51
3.5	Técnicas e instrumentos de recopilación de datos	51
3.6	Población y muestra	51
3.6.1	Población	51
3.6.2	Muestra	52

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS		53
4.1	Encuestas aplicadas a los padres de familia	53
4.2	Encuestas dirigidas a los docentes	63
4.3	Ficha de observación aplicada a los niños	73
4.4	Comprobación general de los datos de los niños	80
4.5	Comprobación de la hipótesis	82

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	83
5.1 Conclusiones	83
5.2 Recomendaciones	84
Bibliografía	85
Webgrafía	86
Anexos	87

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA	97
6.1 Naturaleza del proyecto	97
6.1.1 Lugar de realización	97
6.1.2 Definición de la propuesta	97
6.2 Factibilidad del proyecto	97
6.2.1 Objetivos	97
6.2.2 Objetivo General	97
6.2.3 Objetivos específicos	97
6.3 Metas	98
6.4 Fundamentación teórica	98
6.5 Alternativas de solución	100
6.5.1 Actividades que se desarrollarán	100
6.5.2 Productos o resultados	100
6.6 Métodos y técnicas	100
6.6.1 Para evaluar el problema	101

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDO	PÁG.
CUADRO N° 1	
¿A qué edad su niño/a empezó a jugar?	53
CUADRON° 2	
¿Consideras el juego necesario para el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a?	54
CUADRON° 3	
¿A qué edad su hijo/a empezó a caminar?	55
CUADRO N° 4	
¿Con que frecuencia el niño/a va al parque o zona de recreo?	56
CUADRO N° 5	
¿Cómo es el comportamiento de su niño/a ante los juegos?	57
CUADRO N° 6	
¿Dedica su tiempo libre a jugar con su hijo/a?	58
CUADRO N° 7	
¿Con quién disfruta más el niño/a al jugar?	59
CUADRO N° 8	
¿Sabe usted si la maestra de su hijo/a utiliza el juego durante sus clases?	60
CUADRON° 9	
¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en el niño/a?	61
CUADRO N° 10	
¿Considera necesario la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo para la motricidad gruesa en la institución?	62
CUADRO N° 11	
¿Existe niños/as que al inicio del año escolar presentan temor o miedo a	63

realizar actividades recreativas o motrices?

CUADRON° 12

¿Cree usted que el juego es una actividad que beneficia a los niños y niñas para su desarrollo integral? 64

CUADRO N° 13

¿Cómo se encuentra la motricidad gruesa el (equilibrio, coordinación, postura, ritmo) en los niños/as al inicio del año lectivo? 65

CUADRO N° 14

¿Al inicio del año escolar existen padres de familia preocupados por el desarrollo motriz de sus hijos? 66

CUADRON° 15

¿Los niños que tienen desarrollados su motricidad, presentan características cómo? 67

CUADRO N° 16

¿Practican los juegos tradicionales con los niños/as en la institución? 68

CUADRO N° 17

¿Conoce usted si los padres de familia juegan o tienen períodos de recreación con sus hijos en casa? 69

CUADRO N° 18

¿Es necesaria la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa de la institución? 70

CUADRO N° 19

¿Beneficia los juegos electrónicos en el desarrollo integral de los niños/as? 71

CUADRO N° 20

¿Es necesaria la capacitación del docente para el dominio del juego durante la labor diaria? 72

CUADRO N° 21

¿Desplazamiento? 73

CUADRON° 22	
¿Ejercicios para el desarrollo físico general?	74
CUADRON° 23	
¿Caminar?	75
CUADRO N° 24	
¿Correr?	76
CUADRO N° 25	
¿Saltar?	77
CUADRO N° 26	
¿Lanzar?	78
CUADRON° 27	
¿Golpear?	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDOS	PÁG.
GRÁFICO N° 1	
¿A qué edad su niño/a empezó a jugar?	53
GRÁFICO N° 2	
¿Consideras el juego necesario para el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a?	54
GRÁFICO N° 3	
¿A qué edad su hijo/a empezó a caminar?	55
GRÁFICO N° 4	
¿Con que frecuencia el niño/a va al parque o zona de recreo?	56
GRÁFICO N° 5	
¿Cómo es el comportamiento de su niño/a ante los juegos?	57
GRÁFICO N° 6	
¿Dedica su tiempo libre a jugar con su hijo/a?	58
GRÁFICO N° 7	
¿Con quién disfruta más el niño/a al jugar?	59
GRÁFICO N° 8	
¿Sabe usted si la maestra de su hijo/a utiliza el juego durante sus clases?	60
GRÁFICO N° 9	
¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en el niño/a?	61
GRÁFICO N° 10	
¿Considera necesario la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo para la motricidad gruesa en la institución?	62

GRÁFICO N° 11	
¿Existe niños/as que al inicio del año escolar presentan temor o miedo a realizar actividades recreativas o motrices?	63
GRÁFICO N° 12	
¿Cree usted que el juego es una actividad que beneficia a los niños y niñas para su desarrollo integral?	64
GRÁFICO N° 13	
¿Cómo se encuentra la motricidad gruesa el (equilibrio, coordinación, postura, ritmo) en los niños/as al inicio del año lectivo?	65
GRÁFICO N° 14	
¿Al inicio del año escolar existen padres de familia preocupados por el desarrollo motriz de sus hijos?	66
GRÁFICO N° 15	
¿Los niños que tienen desarrollados su motricidad, presentan características cómo?	67
GRÁFICO N° 16	
¿Practican los juegos tradicionales con los niños/as en la institución?	68
GRÁFICO N° 17	
¿Conoce usted si los padres de familia juegan o tienen períodos de recreación con sus hijos en casa?	69
GRÁFICO N° 18	
¿Es necesaria la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa de la institución?	70
GRÁFICO N° 19	
¿Beneficia los juegos electrónicos en el desarrollo integral de los niños/as?	71
GRÁFICO N° 20	
¿Es necesaria la capacitación del docente para el dominio del juego durante la labor diaria?	72

GRÁFICON° 21	
¿Desplazamiento?	73
GRÁFICON° 22	
¿Ejercicios para el desarrollo físico general?	74
GRÁFICO N° 23	
¿Caminar?	75
GRÁFICO N° 24	
¿Correr?	76
GRÁFICO N° 25	
¿Saltar?	77
GRÁFICON° 26	
¿Lanzar?	78
GRÁFICO N° 27	
¿Golpear?	79



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO:

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO DE ORELLANA”, DE LA PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010– 2011”

RESÚMEN

En el presente trabajo titulado, “ El juego y el Desarrollo de la Motricidad gruesa, de los niños del Primer año de Educación Básica , del Jardín de Infantes Francisco de Orellana , de la Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba , Provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010 – 2011”, los objetivos principales fueron: Indagar de qué manera incide el Juego en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de la institución y Elaborar un manual con algunos juegos que permitan el desarrollo la motricidad gruesa y mejorar la enseñanza aprendizaje. La hipótesis planteada para este estudio fue“El juego incide en el Desarrollo de la Motricidad gruesa, de los niños del Primer año de Educación Básica, del Jardín de Infantes Francisco de Orellana. La demostración de la hipótesis, se realiza en base de una investigación de campo de tipo explicativo. Para este estudio fue necesario la aplicación de encuestas a los docentes y padres de familia, permitiéndonos detectar la importancia de la aplicación del juego dentro y fuera del aula. Las variables que manejamos son el juego y la motricidad gruesa sobre las que se enfoca nuestra investigación, para la cual se utilizan las técnicas de la encuesta, entrevista y observación directa. Verificada la hipótesis destacamos ciertas conclusiones y recomendaciones, así como también el manual de juegos para el docente para un buen desempeño laboral, beneficiando a los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa y el aprendizaje significativo.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad fundamental de importancia dentro del aprendizaje significativo de los niños y niñas debido a sus grandes implicaciones en la motricidad gruesa y también en lo psicológico, emocional, social y pedagógico. El juego como una estrategia metodológica, dinámica en vista de que sigue siendo un referente esencial en la educación con gran potencialidad en el desarrollo físico y mental del niño dentro y fuera del aula. Los niños mediante el juego desarrollan su imaginación, el pensamiento, el interés por conocer todo lo que le rodea.

El presente trabajo de investigación realizado en el “Jardín de Infantes Francisco de Orellana” mediante la observación a docentes, padres de familia y a los niños del mismo, encaminados a dar atención a un problema de carácter educativo como es: el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, permite una mejor metodología para el docente utilizado dentro del proceso enseñanza aprendizaje por lo cual nos da la posibilidad de desarrollar la motricidad gruesa.

EN EL CAPÍTULO I, Se establece el Marco Referencial de la investigación y el planteamiento y formulación del problema, sus objetivos y su justificación.

EN EL CAPÍTULO II, Se desarrolla el Marco Teórico del proceso de investigación, haciendo énfasis en el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, como también se mencionan ciertas investigaciones anteriores y la fundamentación filosófica, epistemológica, axiológica, sociológica, psicológica, pedagógica e inclusive su fundamentación legal.

EN EL CAPÍTULO III, Se establece el Marco Metodológico en donde se describe la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, y las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

EN EL CAPÍTULO IV, Se hace la presentación ordenada y precisa del análisis e interpretación de los resultados, haciendo uso de tablas y gráficos muy fáciles de entender acompañados por un análisis escrito que sustentan la comprobación de la hipótesis.

EN EL CAPITULO V, Están las conclusiones y recomendaciones de la investigación, para finalmente en los Anexos presentar una propuesta alternativa como un aporte de esta investigación así como los instrumentos utilizados en el proceso de recopilación de datos: escala y encuestas.

La práctica de esta investigación ha señalado que uno de los elementos clave para lograr una educación de calidad en el Nivel Inicial, es contar con una Metodología de actividades y de compromiso donde los niños logren un aprendizaje real y concreto fundamental para el desarrollo de sus capacidades y habilidades logrando así desarrollar sus destrezas en la metodología del juego y el desarrollo de la motricidad gruesa.

EN EL CAPITULO VI, El trabajo final es la propuesta donde constan actividades para desarrollar la motricidad gruesa en los niños en todas las áreas y así mejorar su aprendizaje, facilitando a los docentes y padres de familias mejorar la calidad de vida para darles una buena enseñanza a sus hijos.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego es una actividad natural e innata de todos los seres humanos de las diferentes regiones y culturas del mundo, es una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades, permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada para una buena educación, para realizar el seguimiento y evaluación de los niños y las niñas, a nivel motriz, psicológico, ya que permitirá el desarrollo de la motricidad gruesa y la capacidad de socializar e interactuar con otras personas en su entorno.

El niño juega con su cuerpo y mediante la realización de una serie de movimientos aparentemente no relacionados entre sí, arbitrarios y torpes, se conoce, modela y prepara para la adquisición de nuevas funciones, llegando a dominar su cuerpo y a utilizarlo como instrumento para actuar. A medida que el niño y la niña crecen, pueden emitir sonidos, desplazarse y adquirir la posición vertical, hablar y mejorar su coordinación neuromuscular y transformar su pensamiento concreto en abstracto; primero juegan solos, luego junto a otros.

Los problemas en el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa incide en el aprendizaje, en la observación realizada en el primer año de educación básica del Jardín de Infantes “ Francisco de Orellana” se pudo establecer dificultades en las actividades que implican en el movimiento, agilidad, destreza y la práctica de ejercicios corporales como correr, saltar, caminar en línea recta, la coordinación y el equilibrio, también no tener una buena posición de la pinza digital afectando así la lectoescritura.

Cuando el niño nace trae consigo innumerables capacidades físicas y mentales heredados por sus padres, al igual que sus habilidades y destrezas de cada

individuo desarrollándose según el ambiente que se le proporcione, que estarán presentes durante toda su vida.

Se percibió que el origen de dicha dificultad se presenta a partir de la falta de estímulo y de fomentar el juego por ello se considera de gran importancia retomar el juego como un instrumento fundamental en el aprendizaje del niño, es apropiado comenzar desde los primeros años de vida para fortalecer la motricidad gruesa, además se debe tener en cuenta que estas prácticas lúdicas vinculan al desarrollo social y personal porque en el primer año de educación básica se debe efectuar un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa y lo socio afectivo de los educandos, no es la excepción el de Jardín de Infantes “Francisco de Orellana”, los niños realizan actividades que tienen una relación con el juego, que le permite expresar sus movimientos corporales, creativos con la motricidad gruesa diarias en cuanto a su aprendizaje, es por esto que se dedica a trabajar en esta área primordial en la vida del niño.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera incide el Juego en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa, de los niños del primer año de Educación Básica, del jardín de Infantes “Francisco de Orellana” de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2010-2011.?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 GENERAL

Indagar de qué manera incide el Juego en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños del Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Francisco de Orellana” de la Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el año Lectivo 2010-2011.

1.3.2 ESPECÍFICOS

- Verificar si el docente utiliza los juegos como técnica para el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños del Primer año de Educación Básica.
- Analizar la importancia de la utilización del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, (socializar difundir).
- Elaborar un manual con algunos juegos que permitan el desarrollo la motricidad gruesa y mejorar la enseñanza aprendizaje.

1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

El juego es una actividad recreativa, primordial para el desarrollo integral del niño/a sobre todo en el ámbito psicomotriz y es en esta etapa donde los niños mediante el juego adquieren herramientas que definirán una buena motricidad gruesa para el desarrollo físico, psicosocial y emocional de los niños y las niñas. A pesar de su evidencia valor educativo, la escuela en general, no ha tomado en cuenta el juego como factor importante del aprendizaje. Para muchos docentes y padres de familia jugar equivale a perder el tiempo. Esta problemática debe ser superada, donde el juego sea una herramienta fundamental y significativa, que es un verdadero potenciador y motivador del aprendizaje. Es necesario de implementar las actividades lúdicas creando un ambiente afectivo e interactivo donde el niño desarrolle su capacidad simbólica, construya su propio pensamiento; formando hábitos, en cuanto a socialización, alimentación, actividad física y otras que llevan al aprendizaje y formación, es el juego el que permite el libre crecimiento del educando para la cual el docente debe desarrollar las clases creativas, mediante actividades lúdicas que sea atractivas y motivadoras para el perfeccionamiento del niño en la educación; tradicionalmente al hablar del y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos tema de actividad física en niños se concibe para una buena salud mental y física como facilitador en la consecución de resultados positivos dentro, fuera de la institución, además

el término motricidad se refiere a la capacidad de la parte corporal, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados).

Este proyecto además es importante porque a través de él se pretende investigar y mejorar el problema de la motricidad gruesa con la implementación de las practicas de juegos que a la vez incidirá en mejorar su desarrollo personal y social, porque es indispensable que los niños interactúen unos con otros para que sus relaciones interpersonales faciliten una armonía dentro del aula y con la sociedad, ya sea a nivel escolar o comunitario, también es importante mejorar la motricidad gruesa en forma paulatina para ir formando un buen desarrollo físico y emocional de los infantes. El aporte que se desea realizar frente a esta dificultad es la implementación y recuperación de prácticas del juego, para mejorar la motricidad gruesa y del desarrollo social en los escolares, ya que es fundamental dar a conocer actividades tradicionales que con el pasar del tiempo han perdido el interés, teniendo en cuenta que son de mucha utilidad para el desarrollo corporal del niño y que en tiempos anteriores han garantizado muy buenos resultados. La realización de este proyecto beneficiará directamente a los educandos del primer Año de Educación Básica del “Jardín de Infantes “Francisco de Orellana”, las docentes titulares y acompañantes, padres de familia y docentes en formación porque está encaminado a la comprensión de la importancia y los beneficios a los que con lleva la adecuada practica de juegos. Este proyecto es factible realizar ya que se cuenta con de predisposición de las estudiantes, se cuenta con los recursos económicos y la facilidad de la Institución y en especial de los niños del Jardín de Infantes “Francisco de Orellana”.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO DEL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA

Revisando los archivos de la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, de la Escuela de Educación Básica Parvularia e Inicial no se ha encontrado temas parecidos o similares al tema de investigación, pero si existen investigaciones parecidas con respecto a una de las variables.

LA EXPRESIÓN LÚDICA Y SU RELACIÓN CON LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA “MILTON REYES” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO DURANTE TODO EL PERIODO LECTIVO 2010-2011.

Autoras: Irma Fabiola Barro Ramos

Irma Paola Rojas Barros

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El juego, como indica Elkonin (1985),

“Es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda”.

Los niños y niñas mediante el juego realizan la imitación de las personas adultas a lo que conlleva al aprendizaje significativo durante su niñez.

El uso de los dones y objetos materiales las ocupaciones y las actividades lúdicas expresan principios de profunda significación espiritual que es esencial para los niños contribuyendo un desarrollo integral.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La motricidad se centra en posicionar la temática dentro del campo educativo y, por qué no decirlo, dentro de la construcción de la motricidad gruesa como una Ciencia con características y objeto de estudio definido (**Sergio 2005; Trigo 2005; Moreira 2005**).

“La didáctica de la motricidad consiste, por lo tanto, en una mirada sistémica y compleja que se sustenta en la acción humana, sea esta deportiva, artística, recreativa, laboral o educativa”

La actividad lúdica adquirida por un niño le ayuda a la comprensión del mundo que le rodea descubriendo las nociones que la favorecen para el aprendizaje del presente y del futuro a lo largo de su vida de tipo real y concreta que proporcionan la oportunidad de desarrollar su motricidad y su desarrollo mental.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Su estudio sigue un amplio análisis del desarrollo de un ser vivo, desde su fecundación hasta la vejez relacionado con el movimiento de su cuerpo.

Según Berruazo (1995)

“La motricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices finas y gruesas expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e

interés en el movimiento juegos y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje”.

Dentro del punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y exterior, permitiéndole por tanto aprender tendencias, mejorar su carácter e inclinaciones y reconocer sus diferentes explorando el conociendo y actuando frente a los problemas que se le presente llegando al verdadero conocimiento del aprendizaje significativo.

Que no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente juego, pero que

(Piaget a Inhelder, 1982).

“En repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación, el niño que ha descubierto por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce enseguida el resultado para adaptarse a él, para comprenderlo, lo que no es un juego, ya que, hecho esto, utiliza esa conducta por simple placer funcional”.

Toda actividad que produzca placer permite al niño/niña expresar sus sentimientos, además le permite la integración con los demás a través de ello logra un desarrollo de su motricidad gruesa por medio del juego el niño forma su conducta.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

En la pedagogía del juego, al igual que en todo proceso educativo se debe incluir

Maslow manifiesta:

“El juego el mismo que sirve para desarrollaren el niño la capacidad cognitiva y expresión

corporal para luego relacionarse con el mundo social”

El juego organizado, disparador de aprendizajes porque a través el niño adquiere las mejores y mayores enseñanzas que puede alcanzar un ser humano a lo largo de su vida, por medio de una actividad placentera y significativa.

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser afectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que deben al desarrollo de las actividades corporales con la y a su enlace con la educación moral e intelectual.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Según Duran (2003: 35),

"Con poca frecuencia le ofrecen a los niños en la escuela oportunidades para desarrollar actividades lúdicas que le permitan activar pautas de comportamientos e indicadores de desarrollo integral".

Las cualidades de un niño y valores que desarrollan a través del juego son las más adecuadas para dar sentido a su existencia ya que regulan, guían y ordenan su personalidad siempre y cuando estén en un ambiente paz, libertad, justicia, igualdad y tolerancia son algunos de los valores básicos universales que deben estar presentes dentro de una educación integral.

Mediante el juego nos permite cultivar los valores sociales de un modo espontáneo en lo cual podemos afirmar que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales del niño.

2.2.6 FUNDAMENTACIÓN SOCIO CULTURAL

El juego desde hace mucho ha sido utilizado como estrategia de enseñanza por diferentes teorías del aprendizaje entre los cuales se encuentran: cognitiva de Jean

Piaget, aprendizaje significativo de Ausubel, socio cultural de Vigostki, psicología social de Bandura, han tratado de explicar el significado de esta actividad.

“El juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, lenguaje y psicomotriz)”.

Es fundamental el juego en la vida de un niño siendo una de las principales herramientas para su desarrollo físico y mental permitiéndole incluirse a una nueva integración con las personas que le rodeen adquiriendo nueva cultura propia de la escuela base para sus aprendizajes posteriores.

Vygotsky (1966) Y el Konin (1980) explican:

“Que la actividad juego constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo”.

La acción jugar, partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

A través del juego el niño se conoce a sí mismo, donde es capaz de expresar sus propios sentimientos, sin el temor a ser rechazados, compartir experiencias, aprender cada día más cosas.

2.2.7 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

De acuerdo a la Constitución Política de la República del Ecuador:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la

cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores

Se considera importante sustentar la investigación en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su artículo 40 expresa:

En el nivel de educación inicial.- “El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano”.

Según el Código de la Niñez y Adolescencia:

Artículo 48.- Derecho a la RECREACIÓN y descanso:

“Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, a juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva”.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

En el Plan Decenal de Educación

En Noviembre del 2.006 por medio de una Consulta Popular se aprobó El Plan Decenal de Educación desde el año 2.006 al 2.015, el cual incluye como una de las Políticas el mejoramiento de la calidad de la educación.

En cumplimiento de ésta Política se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa, una de las cuales es la actualización y fortalecimiento de los Currículos de la Educación General Básica y del Bachillerato y la construcción de la Educación Inicial.

Lo expuesto anteriormente permite darnos cuenta que la Ley de Educación toma muy en cuenta el proceso de desarrollo del niño y la niña en todos los aspectos del

desarrollo evolutivo y la práctica de valores para lograr su integración a la sociedad con la responsabilidad y apoyo de su familia.

Con los antecedentes antes mencionados, este trabajo de investigación está sustentado plenamente en las leyes establecidas por los máximos organismos estatales, mediante actividades lúdicas los niños(as) pueden desarrollar funciones básicas superiores. **Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010**

Es importante que, en esta etapa evolutiva, los escolares encuentren mecanismos para expresar sus emociones y sentimientos. Si lo logran hacer mediante el movimiento libre de su cuerpo, es un gran avance.

Los docentes pueden empezar organizando procesos de juegos creativos que no sean solamente un recuerdo de experiencias pasadas, si no que respondan a una organización recurrente y lógica, en la que se reelaboren la impresiones en productos nuevos de creación que serían esos mismos juegos.

Se pueden utilizar actividades cotidianas como pretexto para organizar `procesos de expresión natural, por ejemplo, el momento de despertarse, de ir al baño, de ir de compras entre otros.

Estos recuerdos de experiencias repetidas deben ser utilizados para buscar que lo escolares comiencen a pensar en la expresión corporal como un instrumento de comunicación de necesidades, deseos o recuerdos.

Cuando el niño/a ingresa al primer año, el desarrollo de la expresión corporal se da por medio de juegos los cuales ayudan en su integración como ser social al grupo y al aprendizaje de sus relaciones con sus compañeros.

La forma de asegurar un mejor progreso de los niños/as es a través del cariño y aliento expresado por sus docentes.

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1 EL JUEGO

Se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrúpeda, reptación, lanzar y capturar.

Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

En relación con el estudio del juego, hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995), Vigotski (1983), entre otros investigadores que han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), señala que

"El juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión alegría" (p. 4).

Por otra parte, Castañeda (1999), define el juego como

"Una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social" (p. 9).

Infiere el autor que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, auto educativo, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio, a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad. Estas interpretaciones son

conocidas como teoría sobre el juego, destacando los aportes de Stanley, citado por Puentes (1995), el cual apoyándose en las teorías de Piaget (1995), señala la teoría del descanso o recreación, ésta

"Considera al juego como una actividad que libera a la persona humana de problemas, inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después del trabajo" (p. 14).

Con respecto a la teoría del exceso de energía o energía superflua de Spencer citado por Salas (2002), sostiene que el

"Juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso" (p. 22).

Aprovechar esta energía a través del juego didáctico, facilita en los niños experiencias que conectadas con sus necesidades, intereses y motivaciones, le ayuda a aprender y desarrollarse.

La teoría de la recapitulación sostiene que

"Los juegos son una reminiscencia (recuerdos) de las actividades, que en el transcurso de las civilizaciones, se han sucedido en la especie humana".

Por otra parte, la teoría del ejercicio preparatorio de Carr, citado por Salas (2001), expresa que

"El juego es una preparación para la vida" (p. 22).

Interpreta que el juego es un ejercicio de entretenimiento en las acciones propias del adulto, durante el juego simbólico el niño imita al adulto en muchas de sus acciones, y finalmente en la teoría de la autoexpresión, la misma refiere que por medio del juego el encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Es por ello que el juego es la expresión vivencial de experiencia, lo que conlleva al niño y

niña a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea a través de sus emociones, percepciones y participación en el mismo.

Es por ello, que esta teoría es una de las de mayor importancia, ya que parte del hecho de que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste, facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio. **Freud, S. (1989). El Juego México: Editorial McGraw-Hill**

2.3.2 EL JUEGO INFANTIL

El objetivo principal del juego es buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida. En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño.

Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra "De todo corazón", ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal.

La relación que el juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión. Al respecto Dávila (1987), plantea:

"Que todo esfuerzo sea adaptado al desarrollo y edad del niño. Que todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros".

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo. **Hernández, R. (2002). El Juego en la Infancia. Revista Candidus. Año 4. N° 21-22. Pp. 134-137. Valencia, Venezuela.**

2.3.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego. Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales Hernández (2002), señala las siguientes:

“El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables”. (p. 72)

Fuentes (2002), señala que

"Las entidades: cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivas que rodean al niño desde el mismo momento en que nace" (p. 75).

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Según Moytes (2000), refiere las siguientes características de los juegos:

Ayuda a controlar las emociones.

Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.

Busca recrear física y espiritualmente.

Es placentero.

Es voluntario y espontáneo. <http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml#ixzz2GCLVUICW>

2.3.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO

Lo primero que define el juego es el placer, siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas, es una actividad que implica acción y participación activa.

Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad. Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un

gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer.

Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento. **Fuentes, M. (2002). La Importancia del Juego Simbólico. Revista Candidus. Año 3, N° 23-24. Pp. 127-129. Valencia, Venezuela.**

El valor del juego

El valor del juego en la vida de los niños puede medirse en términos cognitivo, afectivo y psicomotor. El desarrollo motor es relativamente fácil de observar, según los niños corren, saltan y hacen otras actividades físicas. Pero los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar.

El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Les da a los niños la libertad de imaginar, explorar y crear. El juego permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas. Los niños juegan en un esfuerzo por entender y dominar su ambiente. El juego influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

El juego ayuda a los niños según van desarrollando independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente. A través del juego los niños inventan, exploran, imitan y practican rutinas del diario vivir como una etapa en el desarrollo de las destrezas de ayuda propia. La independencia que va emergiendo facilita la habilidad para escoger y tomar decisiones del diario vivir como que libro leer. El juego promueve el desarrollo social de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. Aprenden a compartir, reír y el niño es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su auto concepto en el juego. El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego. A través del

juego el niño aprende a expresar y controlar sus sentimientos. Es importante permitirle a los niños explorar y experimentar sin estereotipos. El juego promueve el desarrollo de las siguientes áreas:

Destrezas de ayuda propia (vestirse, ir al baño).

Independencia (el niño exhibe autocontrol y dominio del ambiente).

Salud personal (desarrolla conocimiento de las partes del cuerpo, higiene y otros).

Seguridad personal (aprende a cruzar la calle y tomar conciencia del peligro).

El juego promueve el crecimiento interior y la autorrealización. A través del juego los niños aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de liderar con los cambios y el estrés. A través del juego los niños aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros.

En este aspecto el juego socio dramático es de gran ayuda, ya que permite el desarrollo de situaciones que promueven la interacción social, la cooperación, la conservación de los recursos y el respeto a los demás.

Definitivamente, el juego no es una actividad simple. Involucra todas las áreas del desarrollo de los niños y es nuestra responsabilidad como padres y/o educadores promover el bienestar holístico de los niños a través de experiencias (juegos) que le permitan explorar y experimentar tomando en consideración las diferencias individuales.

2.3.5 CARACTERÍSTICAS

Actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.

Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad: pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvilli, 1986).

La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

Actividad que implica acción y participación: pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.

Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder (Chateau, 1973).

Puede implicar un gran esfuerzo: en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.

Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: el niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo. Interacción y comunicación: el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.

Espacio de experiencia peculiar: el juego, como indica **Elkonin (1985)**, es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda.

Diferencia entre juego y deporte

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: **Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando**, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera: El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

2.3.6 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Poggily (1997) refiere

"Las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender..." (p. 47).

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades percepto motoras, ya que estos juegos sean procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

Alonso (1985), define el juego como

"La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera

tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (p. 42).

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

Didáctica de los Juegos

Dentro de los objetivos de la educación ecuatoriana se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de la calidad de vida del individuo. La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

Según Machado (1992: 56), el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

Desarrollo Integral

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

Individual: es pautado por sus características propias y el contexto social.

Vulnerable: está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

Diferenciado: va de lo general a lo particular.

Relevante: se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

Continuo: se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

Intencional: todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

2.3.7 CONTRIBUCIONES DEL JUEGO EN EL INFANTE

El juego como una estrategia metodológica para el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

2.3.8 DESARROLLO

El desarrollo va a tener una serie de pautas que podrían denominarse generales, para una cultura y momento socio histórico dado. Según la sociedad en la cual se sitúa un niño y su familia, habrá cierto desarrollo esperado para un niño de determinada edad. También se dispone de varias teorías que intentan explicar el desarrollo infantil pero básicamente se puede hablar de una teoría que aborda el desarrollo afectivo como puede ser el psicoanálisis y otra teoría que aborda el desarrollo y crecimiento infantil desde una perspectiva cognitiva como por ejemplo, la teoría de por supuesto que el aspecto biológico es básico y muy importante dentro del cual juega mucho el componente genético. **Jean Piaget.**

Desarrollo

Límites temporales y espaciales que dan pautas de acuerdo a la edad del niño, se desarrolla con este el crecimiento en todas las áreas: afectividad, emocional y físico. **Autoras: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez**

2.3.9 MOTRICIDAD

La motricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a

partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje. **Berruazo (1995)**

2.3.10 MOTRICIDAD GRUESA

El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

http://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad_gruesa

Es la que tiene relación con todo el esquema corporal en función y coordinación de los movimientos más amplios que son el caminar, correr, saltar, brincar, pelotear, bailar, etc. **Paula Fassari 2010 Motricidad**

2.3.11 NIÑOS

La primera infancia, de los 0 a los 5 años de edad, representa una etapa decisiva en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales y emotivas de cada niño y niña, y es la etapa más vulnerable del crecimiento puesto que es la etapa en la que los humanos muestran gran dependencia, motivo por el cual requieren especial protección. **Rojas Flores, Jorge: Historia de la infancia en el Chile republicano, 1810-2010, Junji, Santiago, 2010.**

2.3.12 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura escritura y las matemáticas.

Existen muchos especialistas que defienden las teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos senso perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo.

La aplicación educativa del conocimiento del esquema corporal y la motricidad gruesa en el niño previo la lecto-escritura es muy sencilla: la docente enseña que muchos signos gráficos (letras) tienen una cabecita, por ejemplo, la “i”; o que tienen una barriga hacia delante, como la “b”; un pie para abajo, la “p”; una mano que coge la otra letra; tienen la forma de ojo etc. Y por todo esto se deduce que para el niño y niña es necesario el conocimiento del esquema corporal.

Según la doctora Susana Collado Vásquez la motricidad gruesa **“Hace referencia a movimientos amplios”** como lo está coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Además se debe tomar en consideración que es muy importante que los movimientos que va a realizar el niño /a sean coordinados ya que esto le va a dar seguridad y confianza en sí mismo, dándose cuenta de las que tiene de su propio cuerpo y esto en el futuro le va a ayudar en la ubicación en el espacio.

2.3.13 COORDINACIÓN CORPORAL DINÁMICO

La coordinación corporal dinámica se caracteriza por la capacidad que adquiere una persona para dominar las diferentes partes gruesas de su cuerpo, es decir de movilizarlas de acuerdo a su voluntad siguiendo una consigna dada con cierta armonía y precisión. La coordinación se refiere al conjunto de las acciones musculares que encaminarán al desarrollo de la flexibilidad del control motor, todo esto ayudará al incremento de la capacidad de los movimientos.

Dentro del dominio corporal hay que considerar

1. El niño /a tenga dominio de cada una de las partes gruesas de su cuerpo, conociendo sus capacidades y debilidades para que pueda adquirir seguridad en sí mismo al realizar los diferentes movimientos.
2. El niño /a debe haber adquirido el nivel de madurez neurológica, esto es importante ya que cada uno podrá realizar los movimientos que estén acordes a la

etapa evolutiva en que se encuentre; porque no se puede exigir que realicen movimientos para los que no se encuentran neurológicamente preparados.

Para que adquiera todo esto es importante que reciba una adecuada estimulación en un ambiente que favorezca su desarrollo motor y afectivo, además que la integración de su esquema corporal también lo ayudarán a que tenga confianza y seguridad. El dominio corporal dinámico se encuentra dividido en cuatro áreas:

1. Coordinación general

Aquí se considera todos los movimientos que el niño /a va a realizar en general, con la intervención de todas las partes del cuerpo en las diferentes edades. Así tenemos

2.3.14 ACTIVIDADES MOTRIZ GRUESO

Imitación de los desplazamientos de diferentes animales, Ejemplo: Saltar como un canguro o un sapo, reptar como la serpiente, etc.

Caminando con objetos sobre la cabeza.

Sobre una colchoneta haciendo rollo hacia adelante y hacia atrás

Ejercitando saltos alternados sobre uno y otro pie.

Saltando sobre una cuerda suspendida a 20 ó 30 centímetros del piso.

Caminando sobre una barra de equilibrio.

Realizando juego del tren o formar filas.

Desarrollar el freno inhibitorio: Caminando o corriendo, parar al escuchar la señal; ya sea un pito, música, tambor, entre otros.

Bailando al ritmo de la música.

Caminando en talones y punta de pies.

Realización de juegos de coordinación.

2.3.15 ASPECTOS QUE INFLUYEN LA MOTRICIDAD GRUESA

Área motriz

El desarrollo motor es importante, porque a medida que los individuos crecen y se mueven van explorando el entorno por sus propios medios, utilizando desplazamientos y movimientos que le permiten conocer y descubrir el mundo que le rodea, lo que le brindará experiencias y conocimientos básicos para su vida. En esta área existe un orden definido frente a la adquisición de las habilidades motoras, que van de lo simple a lo complejo (de lo grueso a lo fino).

La dirección que sigue el desarrollo motor es céfalo caudal (de arriba hacia abajo), es decir, primero controla la cabeza, después el tronco y las extremidades. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia fuera, es decir próximo distal, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

El área motriz se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa es definida como **“La habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental”**

Y la motricidad fina **“Son las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos, que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza el ritmo de evolución de estas conductas depende, de la integración neuro sensorial alcanzada por el niño, de su madurez neuro-muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida.”**

En el área de motricidad gruesa el logro de lo esperado para la edad, evidencia maduración neurológica, control de tono y postura, coordinación motriz de cabeza, miembros y tronco. Para la presente investigación será necesario hacer una evaluación más detallada con el fin de ampliar la evaluación de la motricidad gruesa tomando aspectos más específicos del dominio corporal dinámico y estático, para lo cual se aplicará una prueba informal.

Y en el área motriz fino-adaptativa al aplicar la escala abreviada del desarrollo se manifiesta la capacidad de coordinación de movimientos específicos, coordinación óculo-manual, control y precisión para la solución de problemas que involucran prensión fina, cálculo de distancias y seguimiento visual.

Área del lenguaje

La primera comunicación que establece todo ser humano es a través del llanto, con el cual solicita que sus necesidades sean satisfechas. Su primer espacio socializador es la familia, con la cual empieza a comunicarse.

En general el lenguaje le permite al niño organizar y transmitir sus pensamientos, ideas, sentimientos y necesidades, y así mismo aprende a interpretar el significado de las palabras que son utilizadas en su entorno. En el lenguaje es necesaria la interacción verbal del niño con la madre o con quienes le rodean, la cual inicia de forma sencilla y corta para que el niño vaya asimilando el lenguaje.

El niño a medida que crece lo comprende incluso antes de poder hablarlo, es capaz de seguir algunas instrucciones, empieza a imitar sonidos, luego repite unas pocas palabras y empieza a hablar en oraciones expresivas de una palabra.

Para después establecer una comunicación más compleja utilizando el lenguaje que le rodea en su entorno.

Esta área es definida como el **“Sistema de comunicación del niño que incluye los sonidos utilizados, los gestos y los símbolos gráficos que son interpretados y comprendidos, gracias a la existencia de reglas específicas para cada**

lengua. La capacidad intelectual, los estímulos ambientales y la maduración progresiva, combinada con la disposición del niño para imitar, favorece la vocalización articulada y la pronunciación correcta de cada palabra”

En el área de audición-lenguaje se observará evolución y perfeccionamiento del habla y el lenguaje, orientación auditiva, intención comunicativa, vocalización y articulación de fonemas, formación de palabras, comprensión de vocabulario, uso de frases simples y complejas, nominación, comprensión de instrucciones, expresión espontánea.

Área socio afectiva

Ésta área empieza a desarrollarse desde que la vida intrauterina del niño. Los cambios que el niño tiene que vivenciar desde que nace exigen un proceso de adaptación, el cual es apoyado por la madre y las personas que le rodean, para lograrlo de forma satisfactoria. El ser humano al nacer y durante algunos años es indefenso y no se puede valer por sí solo, por esto depende del cuidado, atención y bienestar que otras personas le proporcionen para sobrevivir.

A medida que crece el niño comienza a explorar el medio, y utilizará como apoyo emocional a personas significativas que le transmitan seguridad y cuando sienta confianza y domine el medio comenzará a explorar y a valerse por sí mismo. El afecto recibido por el niño determinará su capacidad para adaptarse a la vida.

En el área personal-social se presentarán procesos de iniciación y respuesta a la interacción social, dependencia-independencia, expresión de sentimientos y emociones, aprendizaje de pautas de comportamiento relacionadas con el autocuidado.

Área cognitiva

Esta área es definida como **“El conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas**

senso perceptuales y propioceptivo, para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas”.

Los seres humanos cuentan con cinco sentidos que sirven para conocer el mundo exterior y la gente que les rodea, esto permite guardar en el cerebro aquellos conocimientos que han adquirido a través de la experiencia, logrando posteriormente su uso y aplicación en diferentes situaciones.

Cuando se habla de desarrollo cognitivo se hace referencia a la evolución de la inteligencia, que incluye procesos en los que se conoce el mundo, se organiza la realidad, se establecen conceptos, se logra la adaptación al medio y se resuelven problemas.

En esta área se habla de conceptos propuestos por Jean Piaget como la asimilación, acomodación, esquemas, adaptación, equilibrio, etc.

Como se mencionó anteriormente la escala no tiene una categoría especial para el área cognitiva, ya que se encuentra implícita en la comprensión y solución de problemas en las demás áreas.

2.3.16 FACTORES QUE AFECTAN EL DESARROLLO

Cuando se va a evaluar el desarrollo es necesario tener en cuenta varios tipos de factores que lo afectan. Desde la medicina se dividen en dos, los factores biológicos y los ambientales.

Factores biológicos: Estos se conforman por los genéticos, prenatales, perinatales y postnatales.

Factores genéticos: Siempre se debe tener presente el patrón genético familiar, **“Ciertas características de la maduración son propias de la carga genética,**

como pequeñas demoras en la aparición del lenguaje, cierto grado de hiperactividad o ciertas habilidades cognitivas”.

Por lo que al momento de evaluar el desarrollo es necesario tener estos factores en cuenta como posibles causantes de demoras en la aparición de comportamientos esperados o promotores de ciertas habilidades innatas.

Factores prenatales: Algunas enfermedades de la madre durante el embarazo pueden traer sutiles cambios en el ritmo de desarrollo del niño al nacer. También, que un bebé nazca antes de tiempo (premature) o que sea un embarazo múltiple, puede generar variaciones en el desarrollo en los primeros años de vida.

Factores perinatales: Ciertas complicaciones durante el parto pueden afectar de forma significativa el desarrollo de un niño. **“Fenómenos de hipoxia leve, hipoglicemias traumáticas, hiperbilirrubinemias tratadas, etc.”** pueden dejar secuelas que causan variaciones en el desarrollo, desde leves hasta patologías severas.

Factores postnatales: Después del nacimiento, “factores fisiológicos como la alimentación, las inmunizaciones, ciertas patologías de poca gravedad, pueden modular el desarrollo postnatal, dentro de un plano normal”³⁸, pero igual siguen siendo factores que deben ser tenidos en cuenta a la hora de evaluar el desarrollo.

Los niños escogidos para el presente estudio no presentan patologías de base que puedan explicar los posibles retrasos en alguna de las áreas del desarrollo.

No se encuentra en su historia médica, registro de enfermedades o factores genéticos, prenatales, perinatales, ni postnatales que pudieran haber afectado su desarrollo. Lo que puede sugerir una influencia importante de algunos factores ambientales que hayan podido modificar el curso normal de éste. A continuación se hará una descripción de los factores ambientales que pueden afectar el desarrollo.

Factores ambientales: Tienen la misma importancia que los factores biológicos a la hora de evaluar el desarrollo, ya que determinan de forma significativa que este sea normal. Estos factores interactúan entre sí y también lo hacen con los biológicos. **CIAM POSGRADO UNIVERSIDAD DE COLIMA. Factores que afectan el Desarrollo. Neurología evolutiva. [en línea] http://ciam.ucol.mx/posgrado/neurologia/fac_desa.php?toggles=1 [Citado mayo de 2008]**

Desarrollo cognitivo

Está sometido a los procesos de globalismo, simbolismo y egocentrismo, lo cual da lugar a comportamientos poco ajustados que impiden que su cognición se desarrolle en toda su potencia, y se adapte al sistema conceptual y procesual adulto. Por ello Piaget (1959) lo denomina, período preoperatorio.

En cuanto a la percepción y el uso de conceptos básicos relacionales (arriba/abajo, derecha/izquierda) aún no se ajusta al parámetro espacio-temporal matizado, necesitando usar términos polares muy marcados como muy lejos y muy cerca.

La memoria y la atención son aún demasiado inestables. El pensamiento es fantasioso y simbólico, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida. Se manifiesta en las siguientes formas enunciadas por Piaget (1959):

- Animismo:** creencia de que los objetos que rodean al niño y la niña están animados y dotados de intención (tropieza con una piedra y dice que es "mala").

- Realismo:** creencia de que todo lo que siente (sueños, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica (cree en la existencia de superman o los reyes magos).

- Artificialismo:** creencia de que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes).

Sus conceptos, llamados preconceptos por Piaget (1959), fluctúan entre la generalidad y la singularidad, contaminándose de imágenes. Lo que Piaget (1959) denomina las "operaciones concretas". El ajuste a lo real marca el atributo fundamental de ésta área. El sujeto va a utilizar los procesos y elementos de la cognición adulta (operatoria), pero aún sin un total grado de eficacia, al no poder explotar los procesos formales. Va a comenzar el desarrollo de su capacidad analítica por superación del globalismo preescolar, que supone separar los hechos (incluido su propio comportamiento) o las categorías de lo "real" en sus enlaces clave y contextualizándolo bajo un sentido de conjunto, todo ello con el fin de comprenderlo mejor, relacionarlo con otros hechos o para actuar más adecuadamente.

La percepción se ajusta a los parámetros espacio temporales y a los conceptos básicos operativos que la sustentan. Con ello emprende el tiempo y se adapta a sus consecuencias prácticas, conecta varias conductas (por ejemplo, se adapta a la trayectoria del balón) y su montante conceptual (funcionamiento del reloj, el calendario).

Con respecto al espacio, sabe organizar los objetos y diferenciar distancias, áreas y volúmenes. Desarrolla las relaciones topológicas y proyectivas que distingue Piaget (1959). Igualmente afronta la interacción temporo espacial usando y comprendiendo la idea de velocidad, aceleración, etc.

Domina los conceptos básicos operativos que organizan los datos de la realidad y procesamiento. Siguiendo a Piaget e Inhelder (1969), destacamos de ellos:

•**Conservación:** el niño y la niña descubrirán la conservación de la sustancia hacia los 7-8 años, el peso hacia los 9-10 años y el volumen hacia los 11-12 años.

•**Seriación:** consiste en ordenar los elementos según sus dimensiones crecientes o decrecientes.

•**Clasificación:** será hacia los 8 años cuando se consiga una clasificación racional operativa.

•**Número:** la construcción de los números estará ligada de forma estrecha a las seriaciones y a las clases. Adquirir el concepto de número, la capacidad de ordenar escalonadamente un grupo de elementos.

•**Espacio:** un conjunto de operaciones, que podemos denominar infra lógicas, en el sentido de que afectan a otro nivel de realidad, se construyen paralelamente a las operaciones lógico aritméticas y sincrónicamente con ellas en particular, por lo que atañe a las operaciones espaciales.

Tiempo y velocidad: la noción de velocidad no se inicia bajo su forma métrica, que sólo se alcanza hacia los 10-11 años, sino en forma ordinal: un móvil es más rápido que otro si le rebasa, es decir, si estaba detrás de él en un momento anterior y luego pasa a estar delante en un momento posterior.

En cuanto a la noción del tiempo, se basa en su forma acabada, sobre tres clases de operaciones: primero, una seriación de los acontecimientos, constitutiva de sucesión temporal; segundo, un ajuste de los intervalos entre los acontecimientos puntuales, fuente de la educación; tercero, una métrica temporal, isomorfa de la métrica espacial.

Desarrollo de la inteligencia de 3 a 6 años:

- Periodo pueril.
- Globalismo.
- Pensamiento discontinuo.
- Atención inconstante y difusa.
- Subjetivismo (egocentrismo).

Constitución de la personalidad de 3 a 6 años:

- Crisis de oposición en el 3º año.
- Es capaz de plegarse a la demanda de los adultos.
- Autosugestión y miedos.
- Comienzo a aprender a nada

Motricidad

Es otro de los componentes de la psicomotricidad y es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos; se refiere al dominio del cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizar los movimientos necesarios.

La motricidad puede clasificarse en motricidad fina y motricidad gruesa. La motricidad fina son los movimientos finos, precisos, con destreza que necesitan de coordinación óculo-manual, fonética etc. Y la motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios que necesitan de coordinación general y coordinación visomotora, tono muscular, equilibrio etc.

La motricidad gruesa es el interés particular de este estudio y por ello será profundizada a continuación, pero los demás elementos que conforman la organización psicomotriz como percepción sensoriomotriz, esquema corporal, lateralidad, espacio, tiempo y ritmo, no serán ampliados porque no son objeto de esta investigación.

La motricidad gruesa: Ésta se refiere **“Al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico”**.

El cuerpo humano cuenta con un sector activo para realizar el movimiento que son los nervios y los músculos, y un sector pasivo que es el sistema osteo articular; por esto para realizar un movimiento debe existir una adecuada coordinación y

sincronización entre todas las estructuras que intervienen para realizarlo, como son el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema músculo esquelético.

La Maduración Espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es complejo, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol. **COMELLAS, María Jesús; PERPINYÁ, Anna. Psicomotricidad en la educación infantil. Barcelona: Ediciones CEAC, 2005.**

Dominio corporal dinámico

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico.

Coordinación

Ésta deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio independientes para formar movimientos compuestos. Ésta permite que se puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo. Al lograr automatizar la respuesta motora, disminuye el tiempo de

reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción. Un ejemplo de esto, es cuando un niño sube por unas escaleras cantando o pensando en otras cosas.

La coordinación viso-motriz hace parte de la coordinación general, e implica la coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.

La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina coordinación viso pédica. Actividades como la marcha, correr, saltar, rastrear y trepar, son propias de la coordinación.

- Marcha

Esta implica el desplazamiento del cuerpo por el espacio. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Dentro de los desplazamientos se pueden destacar algunos factores que desde el punto de vista educativo tienen gran importancia como lo son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección, las paradas y la duración de la ejecución. Los desplazamientos se distinguen en seis tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados. Por otra parte, éstos pueden ser naturales, es decir, que se dan por la necesidad de utilizar determinados objetos del medio y los contruados, los últimos son aquellos que se elaboran con un objetivo prefijado y que se derivan de los naturales.

- Correr

Para correr es necesaria la adquisición y desarrollo de los mismos factores y elementos que la marcha, sin embargo a cada uno se debe añadir algo más de tensión muscular, de velocidad, de maduración, y de fuerza. A partir de los dos años, correr será una actividad corriente para el niño, aunque tenga problemas para detenerse o realizar giros. Luego a los cuatro años, el dominio de la actividad

motora le permitirá mejorar y controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

- Salto

Éste aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez el niño adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar, es decir, cuando al correr se impulsa hacia arriba y hacia delante con un pie y cae sobre el otro, cumple con los requisitos mínimos para saltar bien. El niño puede saltar con los pies juntos una determinada longitud, con una fase muy corta de vuelo y cayendo sobre los dos pies, esta distancia recorrida en el salto progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular. La técnica del salto mejora al saltar tomando impulso con un pie y en carrera, esta mejora necesita de mayor fuerza y de una mayor coordinación neuromuscular. El salto en altura aparece a partir de los dos años, donde el niño ejecuta un movimiento bastante tosco que consiste en levantar un pie antes que el otro. Luego a los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez. A los seis años la altura del salto puede ser de unos 20 a 30 cm.

- Rastrear

Implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose en los codos y haciendo arrastrar el cuerpo. Es una actividad que solo se logra dominar totalmente hasta los 8 años, por esto es importante ejercitarla desde muy pequeños.

- Tregar

Implica la utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar, esto se debe realizar en espacios que no presenten peligro para el niño y hay que

presentarle objetivos interesantes de alcanzar para motivarlos a realizar esta actividad.

- Equilibrio dinámico

Es otro aspecto importante del dominio motor grueso, éste es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico.

Es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural.

Fisiológicamente el equilibrio depende del buen funcionamiento de los receptores auriculares, cutáneos y musculares (situados en el oído y las plantas de los pies), los cuales proporcionan una información acerca de la posición del cuerpo.

Posteriormente, los centros de tratamiento de esa información (situados en el cerebelo), codificarán y decodificarán los datos para transmitirlos a los circuitos neuromusculares, articulaciones y músculos, que son los encargados de generar la respuesta motora. Sin embargo sólo a partir de los 4 y hasta los 6 años, el niño conseguirá desprenderse de la dependencia de las sensaciones visuales para ceder el control del equilibrio a receptores directos como lo es el pie y el tobillo.

El equilibrio dinámico es más complejo por lo que comienza a controlarse a partir de los 5 años y este proceso puede alargarse hasta los 12 ó 13 años, donde se logra el completo control.

El desarrollo de este incide en el aumento considerable de la habilidad y destreza de actividades motoras que suponen un desplazamiento corporal o el mantenimiento de una posición durante diversos espacios y tiempos.

Dominio corporal estático

Se refiere a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación.

- Equilibrio estático

El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo.

Accederá el autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y finalmente se completará a los 9 ó 10 años de edad.

- Tono muscular

Para lograr un acto motor voluntario es necesario tener control sobre la tensión de los músculos que intervienen en el movimiento que se desea hacer. En todo movimiento los músculos del cuerpo participan, algunos se activan (aumentando su tensión) y otros permanecen pasivos (relajando su tensión).

Esto se puede realizar gracias al tono muscular, el cual es responsable de toda acción corporal, permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico, y ayuda en el control postural.

Como se explicó anteriormente, la calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular, que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido).- Respiración-relajación neuromuscular “**La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular**”, esta puede realizarse de forma segmentaria, es decir donde se relaja solo una parte del cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se incluye todo el cuerpo.

Para lograr la relajación, es necesaria la realización de actividades respiratorias de inspiración y expiración.

El siguiente esquema permitirá tener una mirada amplia sobre los elementos que conforman la motricidad gruesa, éste se presenta con el fin de ilustrar de forma más clara la organización de la motricidad gruesa.

2.3.17 LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

Durante sus primeros años, el niño experimenta trascendentales cambios evolutivos. Cuando nace, el bebé viene dotado por los reflejos los cuales son “reacciones innatas ante los estímulos”⁴³ que controlan sus movimientos y lo ayudan a adaptarse al medio. Con el paso de las semanas algunos de estos desaparecen y otros son incorporados a actos voluntarios más complejos. En unos pocos meses pasa de ser incapaz de sostener su cabeza, a sentarse con ésta erguida, empieza a agarrar las cosas voluntariamente y a arrastrarse.

Según J. Meece, el cambio más significativo para el niño y quienes le rodean es la aparición de las habilidades de locomoción, ya que puede empezar a desplazarse sin ayuda lo que amplía su ambiente y comienza a explorarlo por sí mismo.

El gateo puede empezar entre los 8 y los 10 meses, y entre los 10 y 15 meses comienza a caminar, sus pasos son en un principio cortos e inseguros y se balancea de un lado a otro. Al empezar a caminar presentan grandes cambios en su actividad motriz, siendo los 2 años una edad en la que realmente son más activos, más que en cualquier otra etapa de sus vidas. Sus músculos empiezan a fortalecerse y mejora su coordinación física.

Empiezan a variar su locomoción con actividades como saltar, correr y saltar en un pie, y empiezan a jugar con elementos como pelotas. Esta edad es un periodo de experimentación, ya que están aprendiendo nuevas destrezas motrices y perfeccionándolas.

2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Acción: El término acción se refiere de forma general al acto de hacer algo, o al resultado del mismo.

Actividad Motriz: Son movimientos físicos que las personas realizan con el propósito de ejecutar una acción orientada a la producción de un bien, de un servicio o de una tarea específica.

Afectividad: En psicología se usa el término afectividad para designar la susceptibilidad que el ser humano experimenta ante determinadas alteraciones que se producen en el mundo real o en su propio yo.

Aprendizaje: Acción de aprender mediante el desarrollo de procesos cognitivos.

Coordinación: En su sentido general, la coordinación consiste en la acción de "conectar medios, esfuerzos, etc., para una acción común".

Crecimiento físico: Se define como crecimiento al aumento continuo del tamaño en un organismo consecuencia de la proliferación celular que conduce al desarrollo de estructuras más especializadas del mismo.

Desarrollo motor: Es un proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente pudiendo ser capaz de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación con el ambiente y la esfera social; es un proceso en el que se puede observar una progresiva integración motriz.

Desarrollo psicomotor: El movimiento del cuerpo le permite al ser humano realizar actividades y satisfacer sus necesidades. Las primeras experiencias de sensación de movimiento se tienen dentro del útero materno, es aquí donde el feto comienza a ejercer presión en contra de las paredes uterinas al movilizar sus extremidades, proporcionándose retroalimentación sensorial táctil y propioceptiva.

Desarrollo: Conjunto de cambios que se producen en el ser humano desde su concepción hasta la muerte en los campos físicos, personal, social y cognoscitiva influenciando por tres factores: maduración, actividad y transmisión social.

Emocional: Psicológicamente, las emociones alteran la atención, hacen subir de rango ciertas conductas guía de respuestas del individuo y activan redes asociativas relevantes en la memoria.

Equilibrio: El equilibrio consiste en la capacidad de controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento

Esquema corporal: El esquema corporal es una técnica utilizada en el dibujo de personas o seres humanoides.

Estático: Que permanece en un mismo estado, sin mudanza.

Estrategia: Es el arte de dirigir un proceso o actividad.

Fuerza muscular: Es la capacidad neuromuscular de superar una resistencia externa o interna gracias a la contracción muscular.

Juego: Necesidad vital, actividad de exploración, de aventura y de experiencia, es un medio de liberación y de comunicación es un proceso completo y preponderante para el desarrollo integral del niño.

Lúdica: Se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Motricidad fina: La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

Motricidad gruesa: El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

Movimiento: Es el movimiento es un cambio de posición en el espacio de algún tipo de materia de acuerdo con un observador físico.

2.5 SISTEMA DE HIPÓTESIS

El Juego incide en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa, de los niños de Primer Año de Educación Básica, del Jardín de Infantes Fiscal “Francisco de Orellana”, de la Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el año Lectivo 2011 / 2012.

2.6 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

2.6.1. INDEPENDIENTE

El juego

2.6.2 DEPENDIENTE

Desarrollo de la Motricidad Gruesa.

2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente. JUEGO

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INDICADORES
<p>Es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión y alegría.</p>	<p>Acción libre</p> <p>Límites Temporales</p> <p>Límites Espaciales</p> <p>Sentimientos de tensión y alegría</p>	<p>Realiza el niño los juegos recreativos libremente.</p> <p>Coordina las diferentes partes del cuerpo en un determinado tiempo y espacio.</p> <p>Expresa sus sentimientos y emociones permitiendo socializar con los demás.</p>	<p>Técnicas</p> <p>Encuesta</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Cuestionario</p> <p>Guía de observación</p>

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO

Para la realización de esta investigación el método que se utilizó es el **Método científico**, porque es un proceso racional y lógico sistemático, por medio de la cual partiendo de la definición y delimitación del problema, precisando objetivos claros, concretos, recolectando información confiable y pertinente, organizó, analizó interpretó la información y los resultados de la observación, y se efectuó una inferencia adecuada; este método permitió presentar el conocimiento científico logrado.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En la investigación se utilizó como estrategia la investigación de documental y de campo.

Investigación Documental.- Es aquella que permitió la obtención de datos a través de la utilización de materiales impresos, con el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques y criterios de varios autores sobre una cuestión determinada.

Investigación de campo.- Que permitió la obtención de datos en relación directa: investigador realidad, sin controlar o manipular variable alguna, de acuerdo a los objetivos planteados.

3.3 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación fue explicativa, por que busca especificar las propiedades importantes de persona, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido análisis y determinación.

En el estudio descriptiva esta seleccionada las dos variables, se mide cada una de ellas independientemente y se describe lo que se analizó en relación de la causa y efecto.

3.4 PROCESAMIENTO DE DATOS

Es necesario prever planificadamente el procesamiento de la información a recogerse:

- Revisión crítica de la información.
- Tabulación de datos de acuerdo a las variables propuestas.
- Estudio estadístico de datos para presentar resultados.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Encuesta.- Se empleó las encuestas a los padres de familia, se planteará en forma clara, sencilla y objetiva, de acuerdo a los conocimientos de los padres los cuales respondieron adecuadamente.

Observación.- Esta técnica ayudará a registrar los datos de la investigación, durante la aplicación del juego y su influencia en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños.

3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1 POBLACIÓN

Para el desarrollo de esta investigación se trabajará con las siguientes:

ESTRATO	NÚMERO	PORCENTAJE
Niños/as	40	45%
Padres de familia	40	45%
Docentes	7	10%
TOTAL	87	100%

FUENTE jardín Orellana

Elaborado: Autoras: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

3.6.2 MUESTRA

Se trabajará con toda la población por ser pequeña, se tomo a todos sus elementos 40 niños y 7 docentes, 40 padres de familia.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

4.1 ENCUESTAS DIRIGIDAS A LAS PADRES DE FAMILIAS DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO ORELLANA”

PREGUNTA Nª 1. ¿A qué edad su niño/a empezó a jugar?

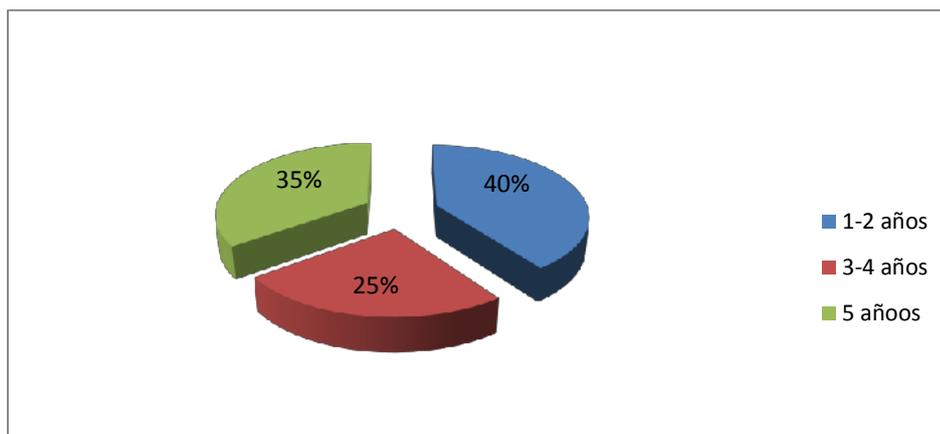
CUADRO N° 1

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
1-2 AÑOS	16	40%
3-4 AÑOS	10	25%
5- AÑOS	14	35%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 1



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 padres de familias encuestados responden que sus hijos empezaron a jugar de 1-2 años; 16 que corresponde el 40% de 3-4 años 10 que es de 25%, a los 5 años 14; que corresponde al 35%.

INTERPRETACIÓN: Esto indica que hay un porcentaje de niños que tardan en jugar y expresar sus sentimientos que puede ser causa de muchos problemas en el futuro.

PREGUNTA N° 2.- ¿Consideras el juego necesario para el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a?

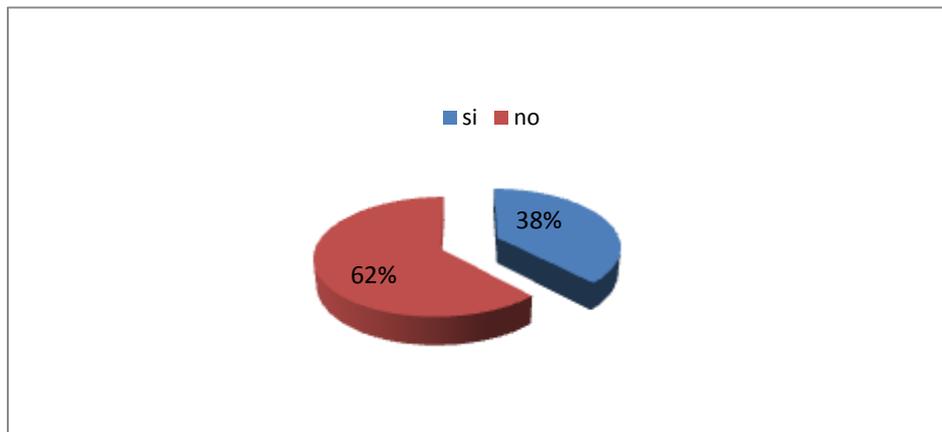
CUADRO N° 2

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	15	38%
NO	25	62%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 2



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de los padres encuestados que son 40 dicen que si 15 que corresponde al 38%, y no 25 que corresponde al 62%.

INTERPRETACIÓN: Dicen que el juego no es tan necesario para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, esto implica que muchos padres no le dan importancia al juego de sus hijos.

PREGUNTA N° 3.- ¿A qué edad su hijo/a empezó a caminar?

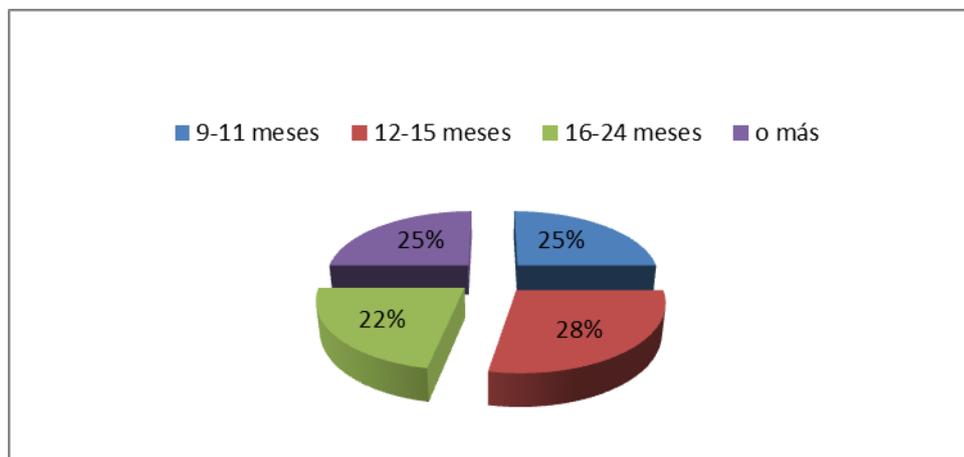
CUADRO N° 3

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
9-11 MESES	10	25%
12-15 MESES	11	28%
16-24 MESES	9	22%
O MÁS	10	25%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 3



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 encuestados los padres responde que sus hijos empezaron a caminar a: 9-11 meses que corresponde 11, con su total de 28%, de 16-24 9 que corresponde 22%. O más 10 que corresponde al 25%.

INTERPRETACIÓN: Los padres explican que la mayoría de sus niños empezaron a caminar tardíamente lo que significa que estos párvulos al inicio del año escolar tendrán dificultades en su motricidad gruesa como fina en el aprendizaje

PREGUNTA N° 4.- ¿Con que frecuencia el niño/a va al parque o zona de recreo?

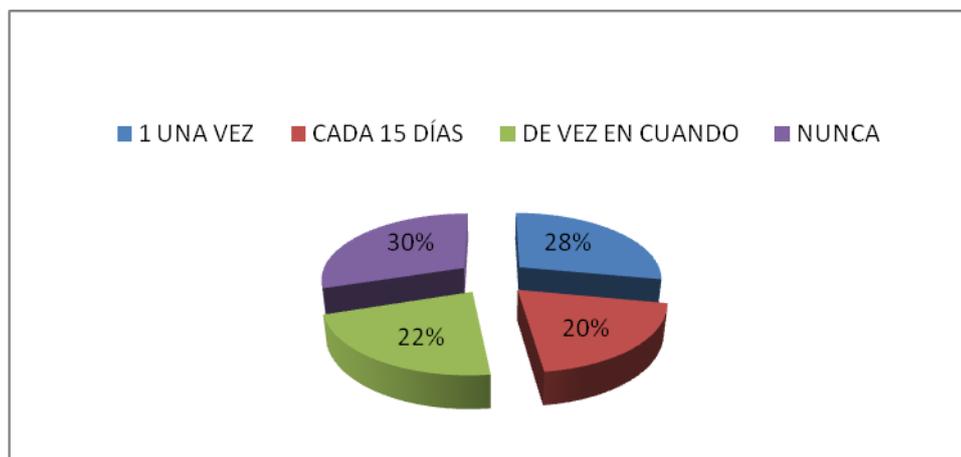
CUADRO N° 4

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
1 VEZ A LA SEMANA	11	28%
CADA 15 DÍAS	8	20%
DE VEZ EN CUANDO	9	22%
NUNCA	12	30%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 4



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de los padres encuestados dicen que 1 vez a la semana 8 que es el 20%, de vez en cuando 9, 22%; nunca 12 que corresponde al 30%.

INTERPRETACIÓN: La importancia que tiene que ver que los padres saquen a sus hijos a recrearse dependerá de las actividades motrices que realice el padre con sus hijos, por tanto esto ayudara a mejorar el aprendizaje de los niños.

PREGUNTA N° 5.- ¿Cómo es el comportamiento de su niño/a ante los juegos?

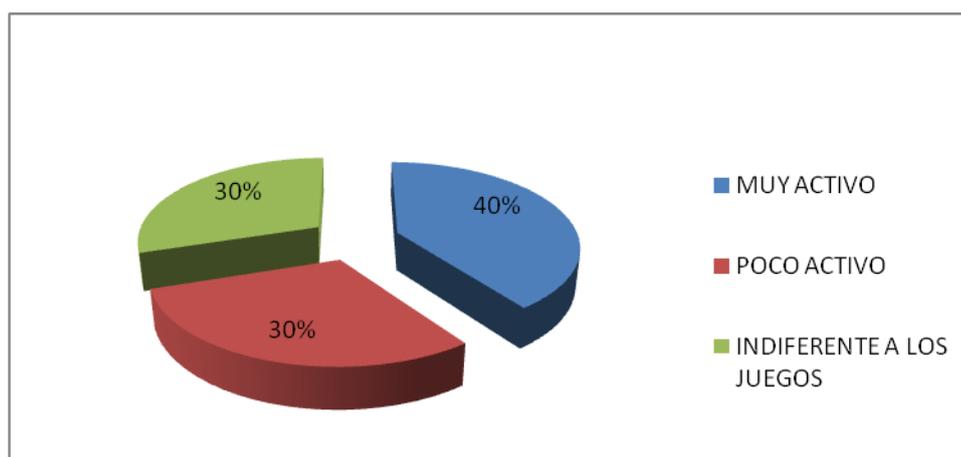
CUADRO N° 5

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
MUY ACTIVO	16	40%
POCO ACTIVO	12	30%
INDIFERENTE A LOS JUEGOS	12	30%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 5



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de encuestados dicen que el comportamiento ante los juegos es de muy activo 16, que corresponde a 40%, poco activo 12 y es 30%, y indiferente ante los juego 12 que corresponde al 30%

INTERPRETACIÓN: Dicen que el comportamiento de sus hijos es muy activo como lo dicen otros padres que no le dan mucha importancia a esta actividad que le permite al niño expresar sus sentimientos y su comportamiento frente a cualquier situación.

PREGUNTA N° 6.- ¿Dedica su tiempo libre a jugar con su hijo/a?

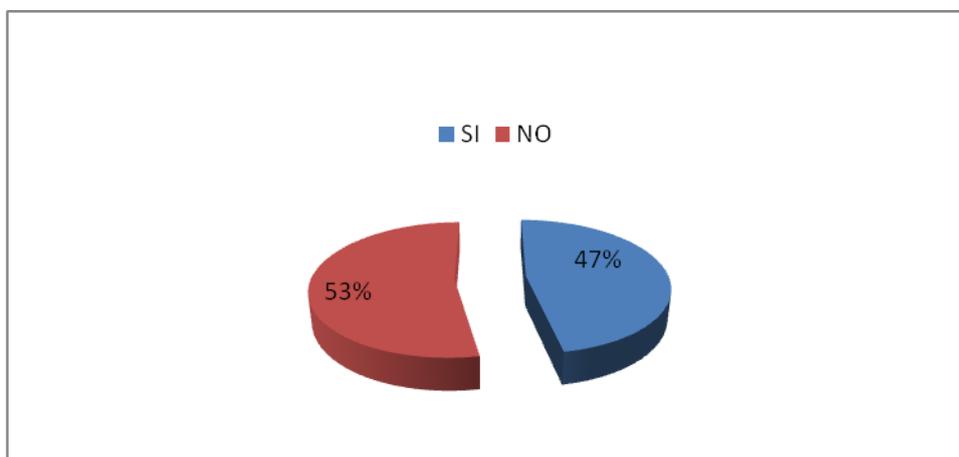
CUADRO N° 6

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	19	47%
NO	21	53%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 6



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de los encuestados responden que si 19, que corresponde al 47%, y no 21 que es el 53%.

INTERPRETACIÓN: Al responder esta pregunta nos damos cuenta que la mayoría de los padres no le dedican un tiempo a sus hijos, para salir a realizar actividades deportivas.

PREGUNTA N° 7.- ¿Con quién disfruta más el niño/a al jugar?

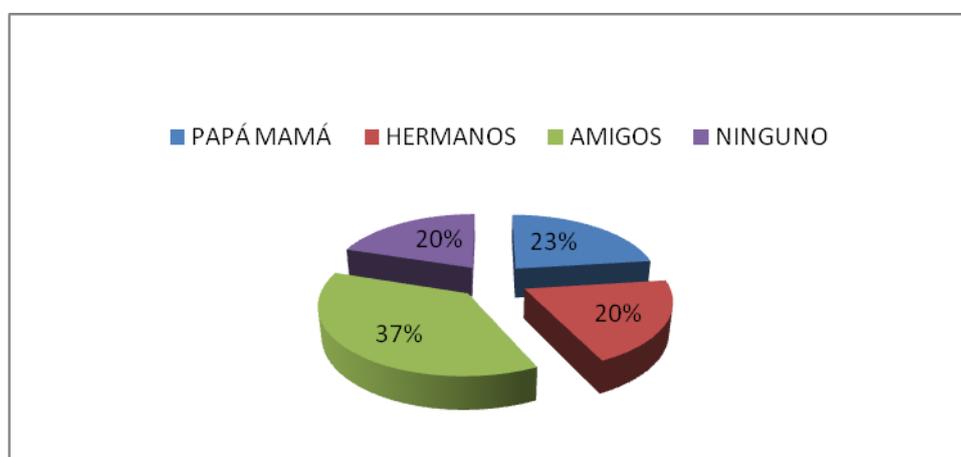
CUADRO N° 7

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
PAPÁ MAMÁ	9	23%
HERMANOS	8	20%
AMIGOS	15	37%
NINGUNO	8	20%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 7



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 encuestados responden que con papá mamá 9, que es el 23%, hermanos 8 que es el 20%, amigos 15, que corresponde 37%, y ninguno 8 que es el 20%.

INTERPRETACIÓN: Al responder la pregunta dicen que prefieren jugar con sus amigos, lo que indica que estos niños expresan con más claridad sus acciones, mientras que una minoría prefiere a sus padres.

PREGUNTA N° 8.- ¿Sabe usted si la maestra de su hijo/a utiliza el juego durante sus clases?

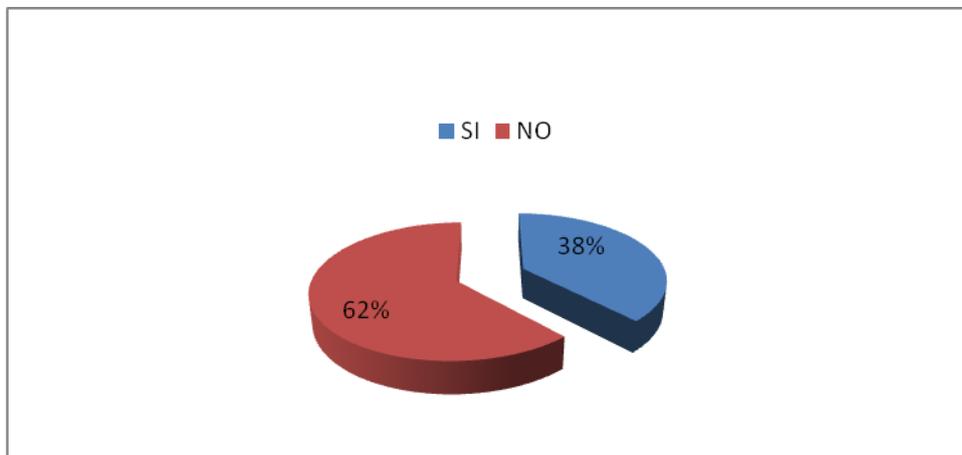
CUADRO N° 8

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	15	38%
NO	25	62%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 8



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 encuestados responden que si 15, que corresponde al 38%, no 25 que es 62%.

INTERPRETACIÓN: Los padres responden que no saben si la maestra utiliza juegos durante la clase para que el niño aprenda con más rapidez.

PREGUNTA N° 9.- ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en el niño/a?

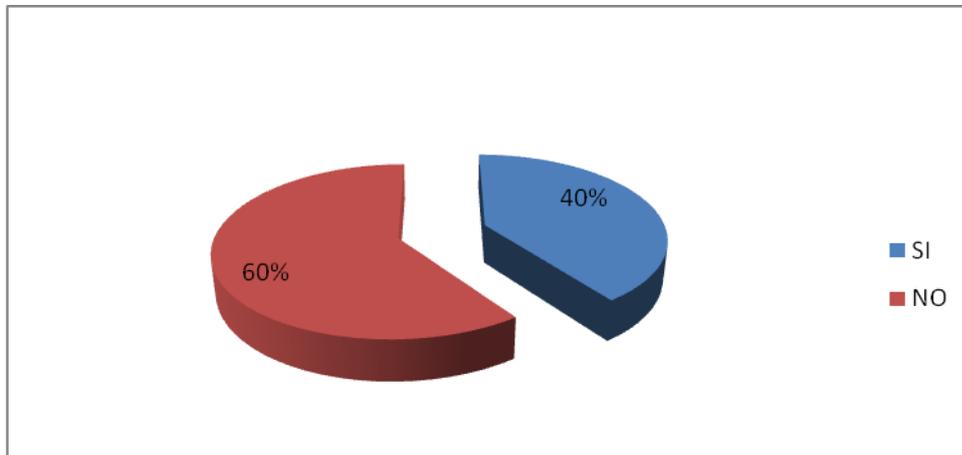
CUADRO N° 9

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	16	40%
NO	24	60%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 9



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 encuestados responden que Si 16, que corresponde 40%, y no 24 que es el 60%.

INTERPRETACIÓN: Los padres responden que no les ayuda esta actividad a mejorar la motricidad gruesa a sus hijos que el juego es una distracción y no les permite realizar sus tareas.

PREGUNTA N° 10.- ¿Considera necesario la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo para la motricidad gruesa en la institución?

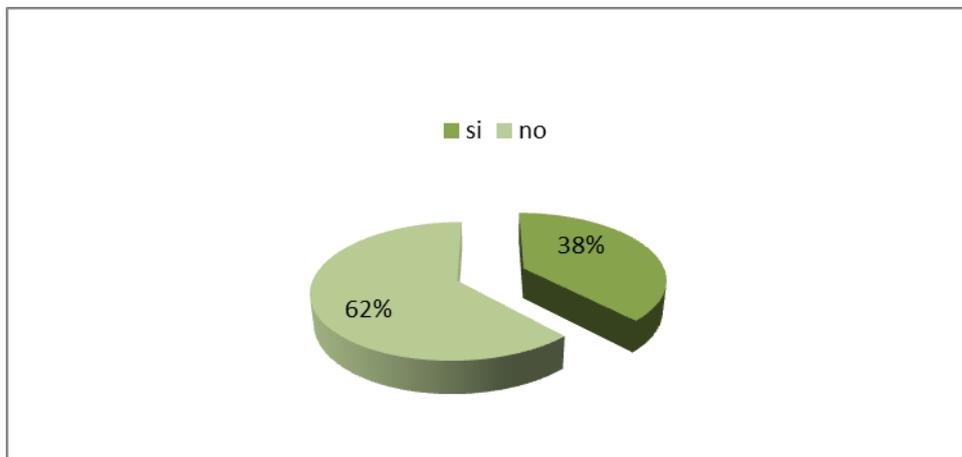
CUADRO N° 10

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	15	38%
NO	25	62%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 10



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de los encuestados responden que sí que es 15, que corresponde 38%, y no 25 que corresponde al 62%.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los padres no coinciden con la necesidad de elaborar una guía, por desconocimiento del trabajo y de la importancia que tiene el juego en los niños para una buena educación en el aprendizaje significativo.

4.2 ENCUESTAS DIRIGIDAS A LAS DOCENTES DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO ORELLANA”

PREGUNTA N° 1.- ¿Existen niños /as que al inicio del año escolar presentan temor o miedo a realizar actividades recreativas o motrices?

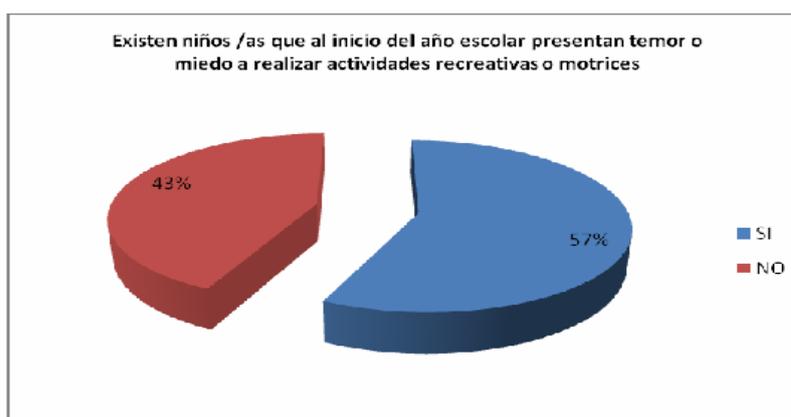
CUADRO N° 11

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	4	57%
NO	3	43 %
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 11



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 7 docentes responden que si 4 que corresponde al 57%, no 3 que es el 43%.

INTERPRETACIÓN: Que si presentan algunos niños miedo temor al realizar actividades recreativas, si porque al inicio los niños no conocen nada a su alrededor y están extraños ante la situación que les espera, y otros niños son muy despiertos y se socializan fácilmente.

PREGUNTA N° 2.-¿Cree usted que el juego es una actividad que beneficia a los niños y niñas para su desarrollo integral?

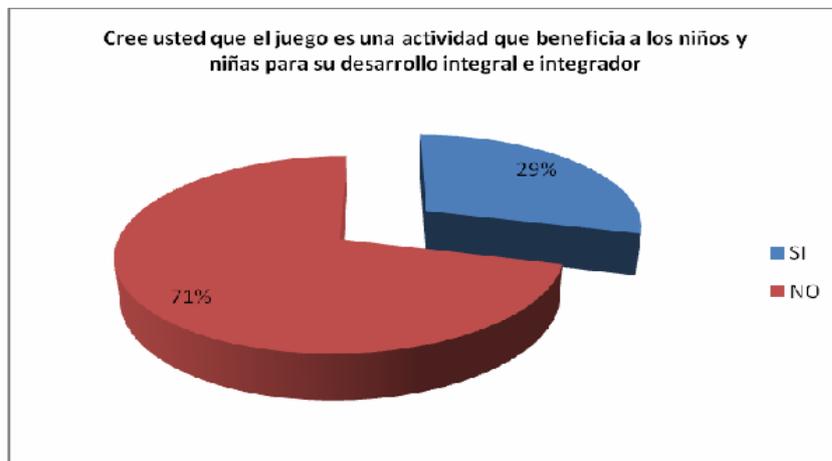
CUADRO N° 12

ESTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	2	29%
NO	5	71%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 12



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los encuestados dicen que si 2 que corresponde al 29%, y no 5 al 71%, que los juegos son una actividad que beneficia a los niños.

INTERPRETACIÓN: Al reflejar los resultados nos damos cuenta que en la mayoría de los casos el juego no es tomado como una área que desarrolla la motricidad gruesa en los niños más bien es un pasatiempo para distraer a ellos.

PREGUNTA N° 3.-¿Cómo se encuentra la motricidad gruesa el (equilibrio, coordinación, postura, ritmo) en los niños / as al inicio del año lectivo?

CUADRO N° 13

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Normal	2	28%
Mediana	3	43%
Regular	2	28%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 13



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total d los encuestados responden que normal 2 que corresponde al 28%, mediana 3 que es el 43%. Y regular 2 que indica el 28%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes expresan en sus encuestas que los niños cuando ingresan por primera vez tienen en su mayoría problemas de equilibrio postural y su coordinación aún es torpe, lo que hay que trabajar más con estos niños en el área motriz, esquema corporal.

PREGUNTA N° 4.-¿Al inicio del año escolar existen padres de familia preocupados por el desarrollo motriz de sus hijos?

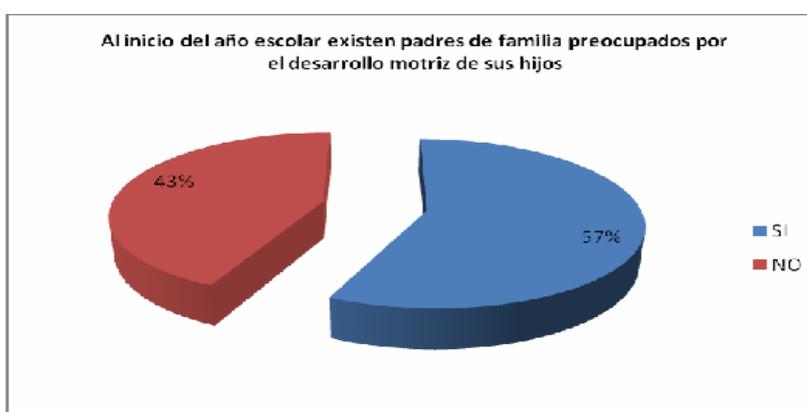
CUADRO N° 14

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	4	57%
NO	3	43 %
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 14



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 7 docentes expresan que al inicio del año los padres son 4 que dicen que sí, que corresponde al 57%, no 3 que corresponde al 43%.

INTERPRETACIÓN: Lo que indica que muchos padres deben poner más atención a estas actividades recreativas que sus hijos realizan en bien de mejorar su aprendizaje y por ende lo que se relaciona con la motricidad.

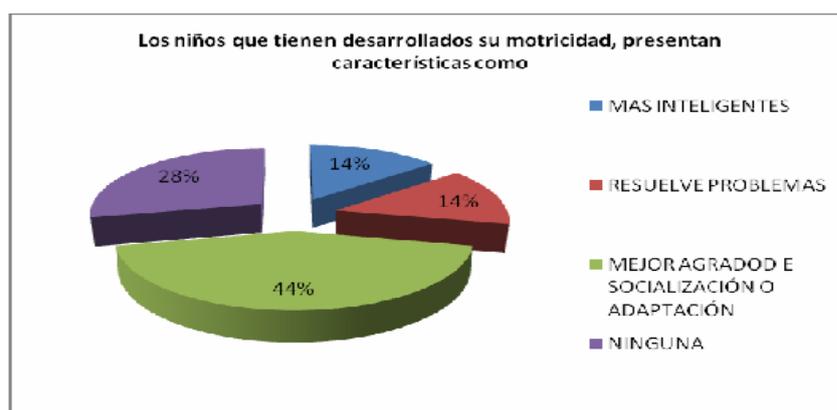
PREGUNTA N° 5.-¿Los niños que tienen desarrollados su motricidad, presentan características cómo?

CUADRO N° 15

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Más inteligente	1	14%
Resuelven problemas	1	14%
Mejor agrado de socialización o adaptación	3	43%
Ninguna	2	29%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.
Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 15



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.
Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los docentes encuestados responden 1 que es el 14%, resuelve problemas 1 que corresponde al 14%, mejor socialización 3 que corresponde al 43%, y ninguna 2 que es el 29%.

INTERPRETACIÓN: Al responder los docentes nos damos cuenta se necesita mayor esfuerzo para que los niños puedan expresar sus sentimientos, emociones frente a las actividades que se realizan dentro del aula.

PREGUNTA N° 6.- ¿Practican los juegos tradicionales con los niños/as en la institución?

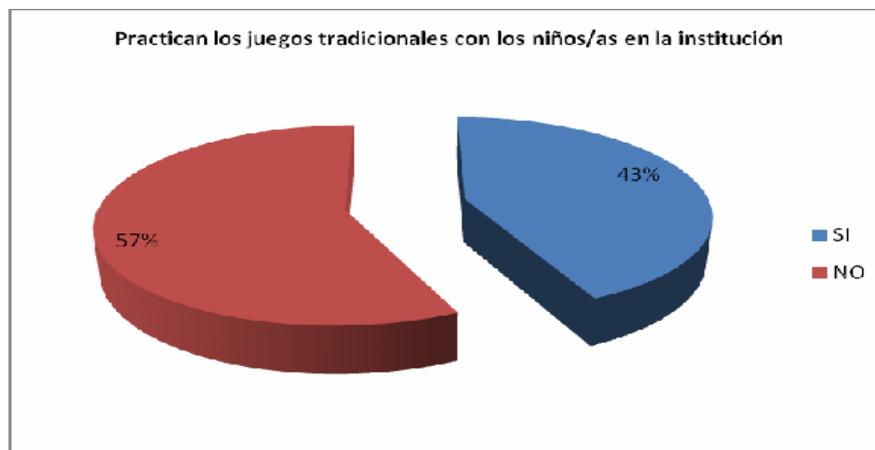
CUADRO N° 16

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 16



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 7 docentes encuestado respondieron que 3 que sí lo que corresponde al 43%; y no 4 que da un resultado de 57%.

INTERPRETACIÓN: Al no realizar estos juegos con los niños se está perdiendo la tradición de los mismos, y no le dan importancia a que el párvulo juegue o no.

PREGUNTA N° 7.-¿Conoce usted si los padres de familia juegan o tienen períodos de recreación con sus hijos en casa?

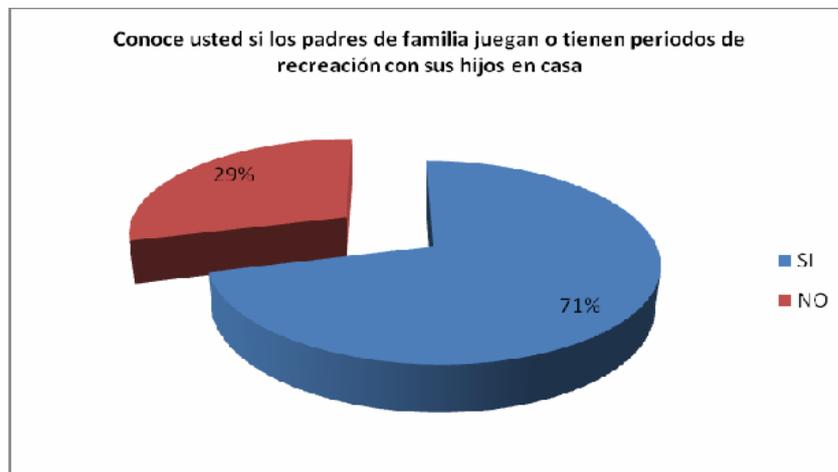
CUADRO N° 17

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	5	71%
NO	2	29%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 17



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 7 docentes encuestados responden 5 que sí, que corresponde al 71%, y no 2 al 29% de los encuestados.

INTERPRETACIÓN: Al responder los docentes dicen que no, no tienen un conocimiento de que si los padres tienen períodos de recreación con sus hijos en casa, porque muchas veces los padres trabajan y no le dan mucha importancia a que el niño juegue con alguien.

PREGUNTA N° 8.- ¿Es necesaria la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa de la institución?

CUADRO N° 18

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	4	57%
NO	3	43%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 18



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Responden que si 4 que corresponde al 57%, no 3 que es el 43%. De los encuestados.

INTERPRETACIÓN: Que es necesario la elaboración de una guía que ayude y facilite tanto a los docentes como a padres de familias para mejorar y aplicar en su casa como en la escuela donde el niño puede expresar con sus compañeros de aula.

PREGUNTA N° 9.-¿Beneficia los juegos electrónicos en el desarrollo integral de los niños/as?

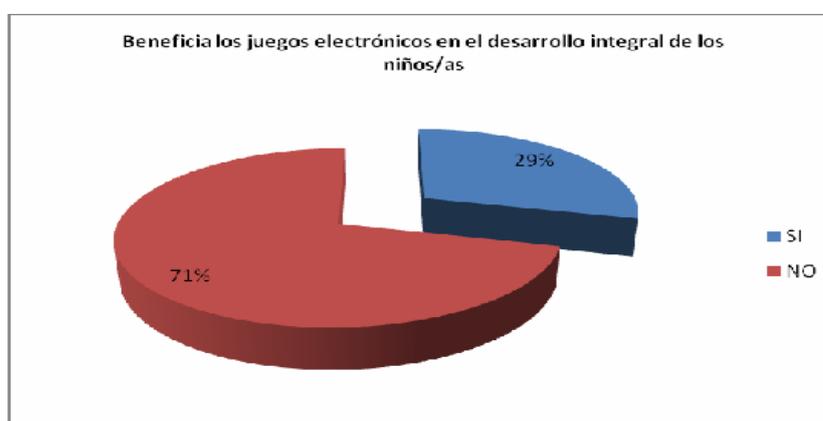
CUADRO N° 19

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	2	29%
NO	5	71 %
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 19



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 7 docentes encuestados responden así 2 que sí que corresponde a 29%, no 5 que es el 71%.

INTERPRETACIÓN: Que los juegos electrónicos no son buenos para los niños porque los hace adictos los juegos y a estar solo en la computadora jugando y se distraen de sus tareas escolares.

PREGUNTA N° 10.-¿Es necesario la capacitación del docente para el dominio del juego durante la labor diaria?

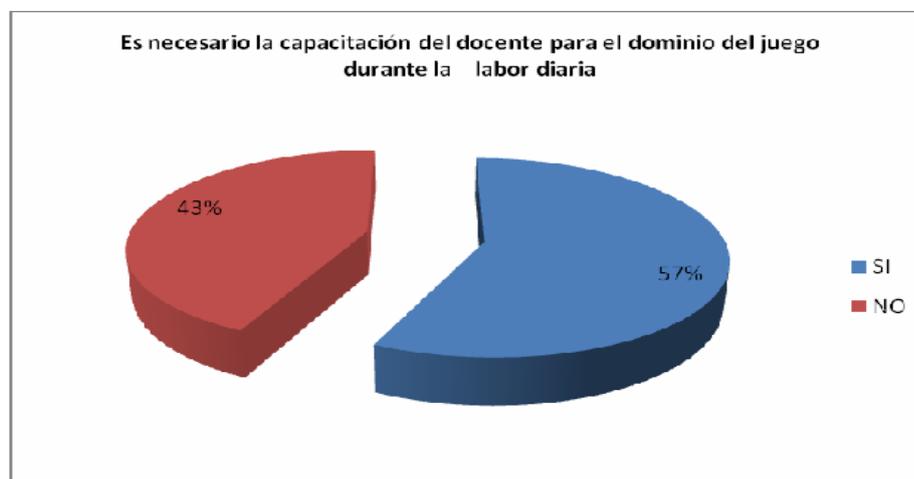
CUADRO N° 20

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	4	57%
NO	3	43%
TOTAL	7	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 20



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de los encuestados responden 4 que si lo que es un 57%, no 3 que corresponde al 43%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes dicen que si es necesario una capacitación urgente al personal y no solo en esa área si no en todas para poder enseñar con precisión a los niños.

4.3 OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO ORELLANA”

1.-DESPLAZAMIENTO

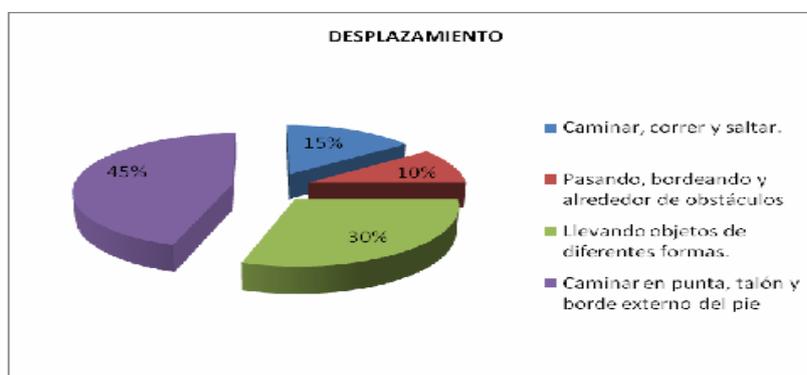
CUADRO N° 21

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Caminar, correr y saltar. Dispersos, en diferentes formaciones	6	15%
Pasando, bordeando y alrededor de obstáculos dispersos y alineados en el piso.	4	10%
Llevando objetos de diferentes formas. Combinaciones entre las diferentes formas de desplazamiento, su organización, con otros elementos al detenerse como cuclillas, giros, dar palmadas.	12	30%
Caminar en punta, talón y borde externo del pie, además, otras formas de ejecución.	18	45%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 21



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los niños observados 6; que corresponde a 15%, 4 al 10%, 12 que corresponde al 30%, y 18 que es el 45%.

INTERPRETACIÓN: Esto nos indica que el desplazamiento los niños todavía no son muy aptos para realizar las actividades correctamente, porque al caminar o correr no son muy ágiles peor bordando algún objeto, y se les hace muy difícil caminar en puntillas lo que hay que mejorar su motricidad.

2.-Ejercicios para el desarrollo físico general:

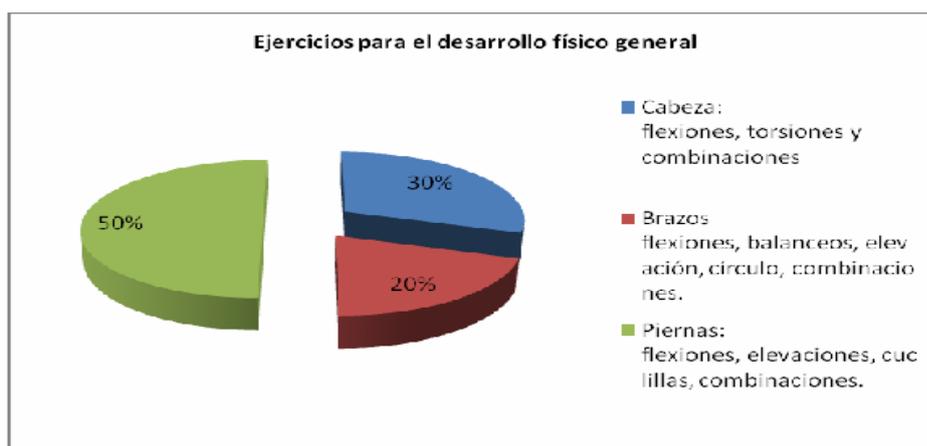
CUADRO N° 22

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.	12	30%
Brazos (con o sin implemento): flexiones, balanceos, elevación, círculo (simultáneos y alternos), combinaciones.	8	20%
Piernas: flexiones, elevaciones (simultáneas y alternas), cuclillas, combinaciones.	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 22



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los niños observados en los ejercicios para desarrollar el físico general se observó que 12 niños que es el 30%, 8 que corresponde al 20%, y 20 que es el 50%.

INTERPRETACIÓN: Que los niños presentan de una u otra forma algún problema en el desarrollo de su motricidad por lo que visto en algunas parte de su cuerpo todavía no pueden realizar ejercicios correctos como la cabeza en los brazos y piernas por lo que se tiene que realizar actividades para mejorar su desarrollo corporal.

3.-Caminar

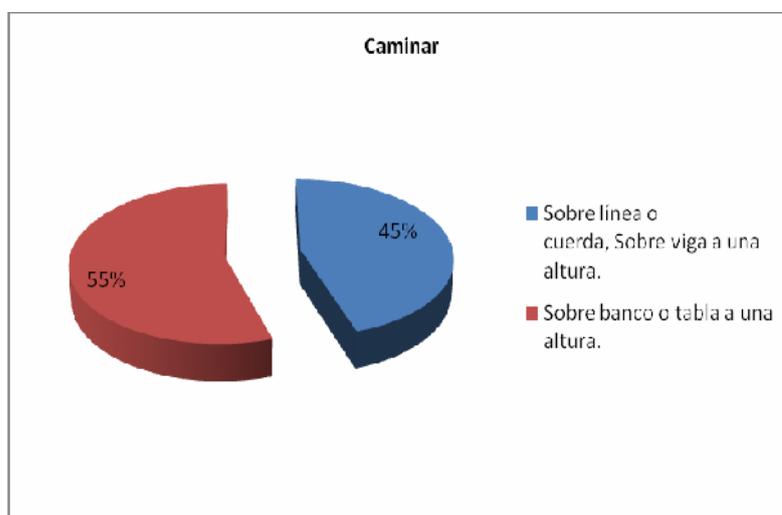
CUADRO N° 23

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Sobre línea o cuerda, Sobre viga a una altura.	18	45%
Sobre banco o tabla a una altura.	22	55%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 23



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los niños observados 18 que corresponde al 45%, 22 que es el 55%.

INTERPRETACIÓN: Lo que indica que estos niños necesitan realizar actividades físicas para mejorar su aprendizaje y poder expresar su coordinación correctamente.

4.-Correr

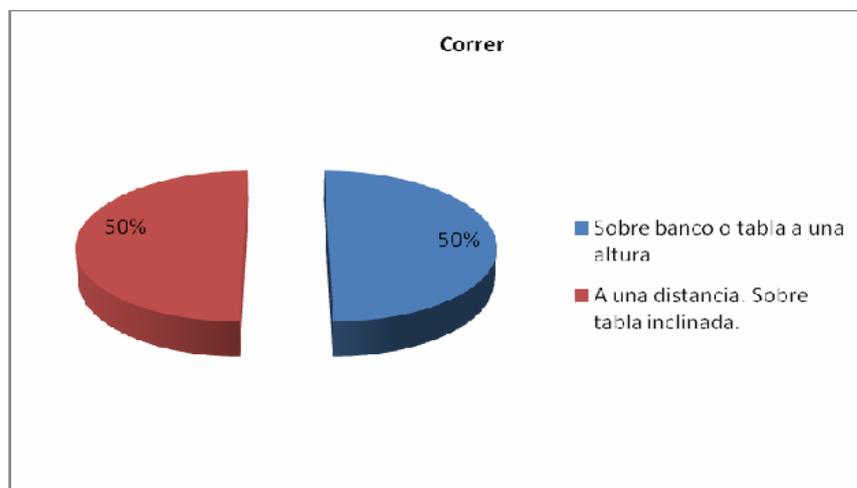
CUADRO N° 24

ESTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Sobre banco o tabla a una altura	20	50%
A una distancia. Sobre tabla inclinada.	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 24



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los observados 20 que corresponde al 50% y los otros 20 de igual manera lo que indica que el correr en los niños no es muy bueno.

INTERPRETACIÓN: De los niños observados nos da una perspectiva clara de que es urgente incentivar a los párvulos a desarrollar esta área que tiene que ver mucho con su aprendizaje y desarrollo corporal en lo físico intelectual afectivo y cognitivo, donde expresan sus emociones sentimientos y frustraciones.

5.-Saltar

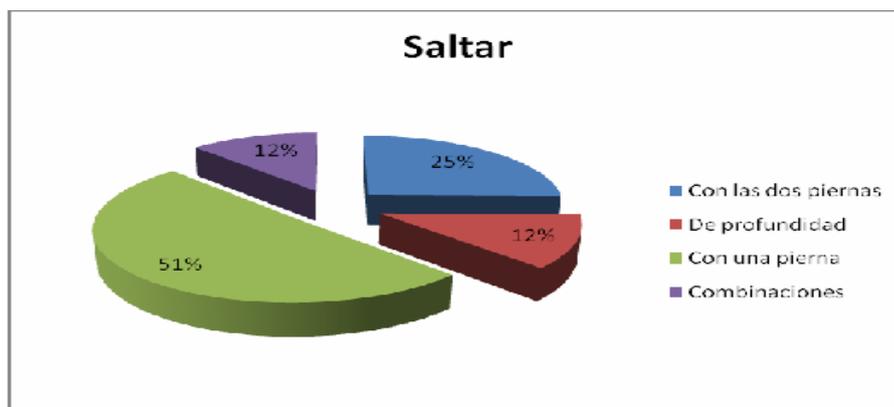
CUADRO N° 25

ESTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)	10	25%
De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)	5	12%
Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)	20	50%
Combinaciones (entre ambas formas de salto, con otras habilidades, con otros elementos)	5	12%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 25



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: Del total de observados se expresa de la siguiente manera que 10 niños es el 25%, 5 que es el 12%, 20 que corresponde al 50%, y 5 que es el 12%.

INTERPRETACIÓN: Lo que indica que en el salto los niños todavía no desarrollan por completo esta destreza, por lo que hay que empezar a trabajar en el fortalecimiento de cada una de sus partes del cuerpo.

6.-Lanzar

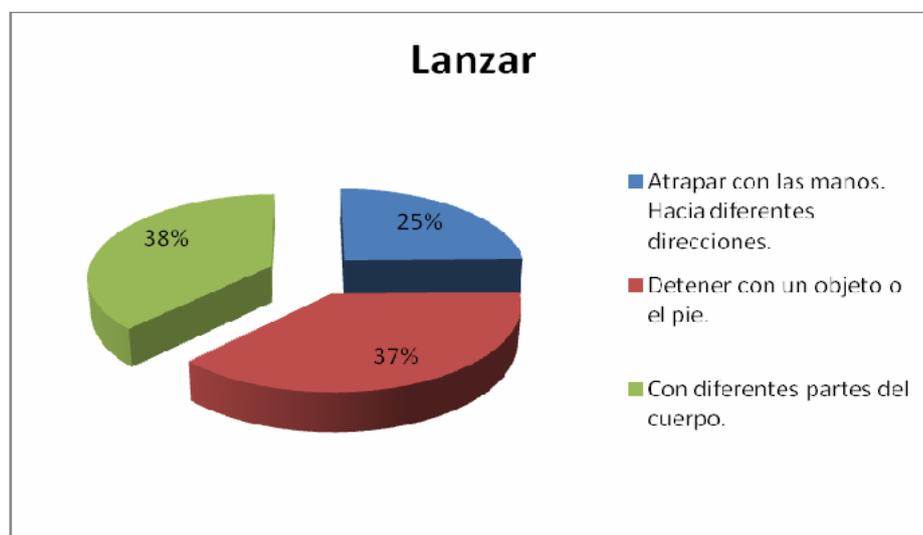
CUADRO N° 26

ESTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Atrapar con las manos. Hacia diferentes direcciones.	10	25%
Detener con un objeto o el pie.	15	38%
Con diferentes partes del cuerpo.	15	38%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 26



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 niños observado 10 que es el 25%, 15 que corresponde al 38%, y los otros 15 que es el 38%.

INTERPRETACIÓN: Esto se expresa de la siguiente manera que los niños en el ejercicios de lanzar algún objeto todavía tienen dificultad, en como atrapar la pelota, y como detener el balón con el pies, se presentan las dificultades claras por lo que hay que trabajar más en el área de educación física con los niños.

7.-Golpear

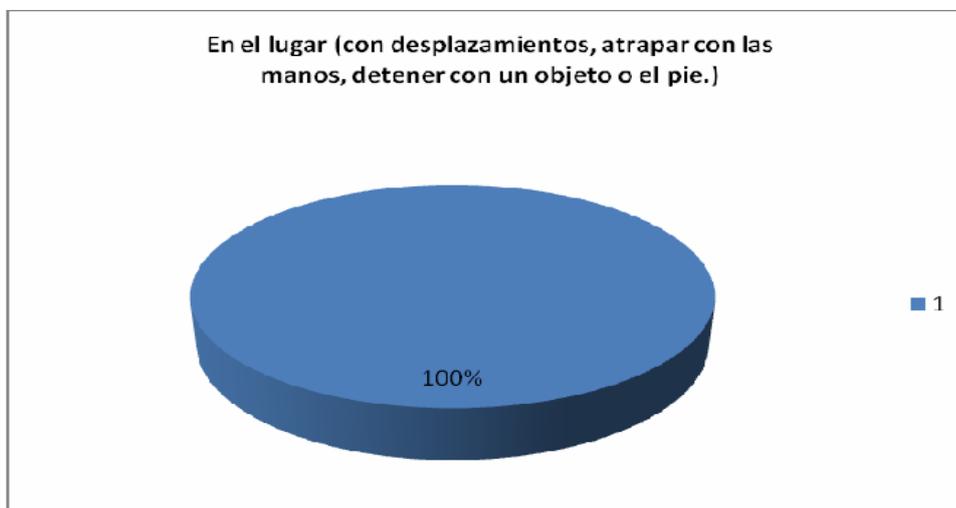
CUADRO N° 27

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
En el lugar (con desplazamientos, atrapar con las manos, detener con un objeto o el pie.)	40	100%
TOTAL	40	100%

Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

GRÁFICO N° 27



Fuente: Jardín Francisco de Orellana.

Elaborado: Yuri Mayra Cruz Rojas, Silvia Ximena Moyota Sánchez

ANÁLISIS: De los 40 observados nos indica que al momento de golpear los 40 niños que corresponde al 100% falta su desarrollo físico.

INTERPRETACIÓN: Lo que nos indica que los docentes deben trabajar más e implementar juegos que le ayuden a los niños a mejorar su desarrollo corporal motriz y así su aprendizaje será mejora y su rendimiento cambiara en su totalidad.

4.4 COMPROBACIÓN GENERAL DE LOS DATOS OBSERVADOS DE LOS NIÑOS.

ACCIÓN	DESCRIPCIÓN		
DESPLAZAMIENTO	Caminar, correr y saltar. Dispersos, en diferentes formaciones	6	15%
	Pasando, bordeando y alrededor de obstáculos dispersos y alineados en el piso.	4	10%
	Llevando objetos de diferentes formas. Combinaciones entre las diferentes formas de desplazamiento, su organización, con otros elementos al detenerse como cuclillas, giros, dar palmadas.	12	30%
	Caminar en punta, talón y borde externo del pie, además, otras formas de ejecución.	18	45%
Ejercicios para el desarrollo físico general:	Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.	12	30%
	Brazos (con o sin implemento): flexiones, balanceos, elevación, círculo (simultáneos y alternos), combinaciones.	8	20%
	Piernas: flexiones, elevaciones (simultáneas y alternas), cuclillas, combinaciones.	20	50%
Caminar	Sobre línea o cuerda, Sobre viga a una altura.	18	45%
	Sobre banco o tabla a una altura.	22	55%
Correr	Sobre banco o tabla a una altura	20	50%

	A una distancia. Sobre tabla inclinada.	20	50%
Saltar	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)	10	25%
	De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)	5	12%
	Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)	20	50%
	Combinaciones (entre ambas formas de salto, con otras habilidades, con otros elementos)	5	12%
Lanzar (con dos manos y con una alternando)	Atrapar con las manos. Hacia diferentes direcciones.	10	25%
	Detener con un objeto o el pie.	15	38%
	Con diferentes partes del cuerpo.	15	38%
Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	En el lugar (con desplazamientos, atrapar con las manos, detener con un objeto o el pie.)	40	100%

4.5 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Los resultados obtenidos mediante encuestas a los docentes como la observación a los niños se ha concluido que el juego incide en el proceso del aprendizaje de los niños del primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes “ Francisco de Orellana” de la parroquia Lizarzaburu cantón Riobamba Provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2010 1011, mediante el juego se comprobó que es una herramienta metodológica, fundamental para el aprendizaje significativo, por lo tanto la hipótesis es afirmativa y comprobada.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

El juego y sus alternativas para los niños del centro educativo en su aplicación es muy provechoso tanto para los padres, como para los docentes, por lo cual desarrollan cualidades, mentales y físicas.

Los padres de familia tomaran conciencia de la importancia del desarrollo intelectual de sus niños, por medio del juego desarrollara el aprendizaje significativo.

La comunidad deberá tomar más conciencia de la participación activa de los niños y padres de familias como de los docentes, mediante el juego para el aprendizaje y desarrollo de las habilidades.

La realización de la guía de actividades es fundamental para la orientación de docentes y padres de familias para ayudar en la motricidad gruesa en los niños así lograr alcanzar el aprendizaje significativo.

5.2 RECOMENDACIONES

Es primordial que los pongan en práctica los métodos y técnicas para las nuevas alternativas de aprendizaje que se realiza por medio del juego.

Es importante que los padres de familia principalmente tengan conocimiento si el docente aplica el juego en el aula, es una estrategia para fortalecer el área cognitiva, físico, emocional, afectiva en los niños.

La institución educativa toma un papel fundamental en promover en actividades didácticas a través del juego fomentando la participación de los niños en el mundo que les rodea.

La utilización y aplicación de la guía para el desarrollo de las habilidades y destrezas en la motricidad gruesa, en los niños para mejorar su aprendizaje, conocimiento y afectividad con el resto de las personas.

BIBLIOGRAFÍA

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.

Dilalla, F.L y Watson, M.W (1988). Diferation of fantasy and reality. Preschoolersre actionto interruptions in their play. *Development Psychology*.

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.

Jensen, A. R. (1979). *Bias in mental testing*. New York: Free Press. Llorca, M., Ramos, V., Sánchez, J., Vega, A. (2002). *La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento*. Málaga: Aljibe.

Martínez Medrano, E. (1983). *El juego infantil: análisis y aplicación escolar*.

Orlick, T., J. McNally y T. O'Hara (1978). "Cooperative games: systematic analysis and cooperative impact", en F. L. Smoll y R. E. Smith, *Psychological perspectives in youth sports*, Nueva York, Hemisphere.

WEBGRAFÍA

<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

<http://www.thepreschooladvisor.com/conceptodeljuego.html>

http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje

<http://www.juguetes.es/desarrollo-motricidad-gruesa/>

<http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

<http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

<http://juegoseso.galeon.com/teo.htm>

<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

<http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>

http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Joc_Psicologia.pdf

http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21-tec/modulo_2/Jean_Piaget.htm



ENCUESTAS DIRIGIDAS A LAS PADRES DE FAMILIAS DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO ORELLANA”

ESTIMADOS PADRES DE FAMILIA:

Sírvase contestar las preguntas y colaborar con la presente encuesta que tiene por objetivo conocer, el juego en el desarrollo motriz gruesa en los niños del Primer Año de Educación Básica por lo tanto le recordamos ser claro y verás con sus respuestas.

Toda información será confidencial para el desarrollo de nuestra tesis agradecemos su gentil colaboración

ENCUESTA

¿A qué edad su niño/a empezó a jugar?

1-2 años ()

2-3 años ()

3-4años ()

4-5años ()

¿Consideras el juego necesario para el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a

Si ()

No ()

¿A qué edad su hijo/a empezó a caminar?

• 9-11 meses ()

• 12-13meses ()

• 14-15meses ()

• 15-16mese ()

• Mas de17 meses ()

¿Con que frecuencia el niño/a va al parque o zona de recreo?

Una vez a la semana ()

Cada quince días ()

De vez en cuando ()

Nunca ()

¿Cómo es el comportamiento de su niño/a ante los juegos?

Muy activo ()

Poco activo ()

Indiferente a los juegos ()

¿Dedica su tiempo libre a jugar con su hijo/a?

Si () No ()

¿Con quién disfruta más el niño/a al jugar?

Papa y mama ()

Papa ()

Mama ()

Hermanos/as ()

Amigos ()

Ninguno ()

¿Sabe usted si la maestra de su hijo/a utiliza el juego durante sus clases?

Si () No ()

¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en el niño/a?

Si () No ()

¿Considera necesario la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo para la motricidad gruesa en la institución?

Si () No ()



ENCUESTAS DIRIGIDAS A LAS DOCENTES DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO ORELLANA”

ESTIMADOS DOCENTES:

Sírvase contestar las preguntas y colaborar con la presente encuesta que tiene por objetivo conocer el juego en el desarrollo motriz gruesa en los niños del Primer Año de Educación Básica por lo tanto le recordamos ser claro y verás con sus respuestas.

Toda la información será confidencial para el desarrollo de nuestras tesis agradecemos su gentil colaboración.

ENCUESTA

¿Existen niños /as que al inicio del año escolar presentan temor o miedo a realizar actividades recreativas o motrices?

Si () No ()

¿Cree usted que el juego es una actividad que beneficia a los niños y niñas para su desarrollo integral e integrador?

SI () NO ()

¿Cómo se encuentra la motricidad gruesa (equilibrio, coordinación, postura, ritmo) en los niños / as al inicio del año lectivo?

	SI	NO
Madura a su edad	()	()
Mediano a su edad	()	()
Inmadura a su edad	()	()

¿Al inicio del año escolar existen padres de familia preocupados por el desarrollo motriz de sus hijos?

Si () No ()

Los niños que tienen desarrollados su motricidad, presentan características como:

- Más inteligentes ()**
- Resuelven problemas ()**

- **Mejor agrado de socialización o adaptación** ()
- **Ninguna** ()

¿Practican los juegos tradicionales con los niños/as en la institución?

Si () **No** ()

¿Conoce usted si los padres de familia juegan o tienen periodos de recreación con sus hijos en casa?

Si () **No** ()

¿Es necesaria la elaboración de una guía didáctica donde el juego constituye un apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa de la institución?

Si () **No** ()

¿Beneficia los juegos electrónicos en el desarrollo integral de los niños/as?

Si () **No** ()

¿Es necesario la capacitación del docente para el dominio del juego durante la labor diaria

Si () **NO** ()



**OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES
“FRANCISCO ORELLANA”**

ACCIÓN	DESCRIPCIÓN	SI	NO	A VECES
DESPLAZAMIENTO	Caminar, correr y saltar. Dispersos, en diferentes formaciones			
	Pasando, bordeando y alrededor de obstáculos dispersos y alineados en el piso.			
	Llevando objetos de diferentes formas. Combinaciones entre las diferentes formas de desplazamiento, su organización, con otros elementos al detenerse como cuclillas, giros, dar palmadas.			
	Caminar en punta, talón y borde externo del pie, además, otras formas de ejecución.			
Ejercicios para el desarrollo físico general:	Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.			
	Brazos (con o sin implemento): flexiones, balanceos, elevación, círculo (simultáneos y alternos), combinaciones.			
	Piernas: flexiones, elevaciones (simultáneas y alternas), cuclillas, combinaciones.			

Caminar	Sobre línea o cuerda, Sobre viga a una altura.			
	Sobre banco o tabla a una altura.			
Correr	Sobre banco o tabla a una altura			
	A una distancia. Sobre tabla inclinada.			
Saltar	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)			
	De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)			
	Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)			
	Combinaciones (entre ambas formas de salto, con otras habilidades, con otros elementos)			
Lanzar (con dos manos y con una alternando)	Atrapar con las manos. Hacia diferentes direcciones.			
	Detener con un objeto o el pie.			
	Con diferentes partes del cuerpo.			
Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	En el lugar (con desplazamientos, atrapar con las manos, detener con un objeto o el pie.)			

EN EL JARDÍN DE INFANTES FRANCISCO DE ORELLANA NOS PRESENTAMOS ANTE LOS NIÑOS PARA LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS



REALIZANDO JUEGOS DE MOTRICIDAD GRUESA



JUAGANDO LA GUERRA DE TIRONES



REALIZANDO EL JUEGO SALTANDO A LA COMBA



REALIZANDO EL JUEGO EN EQUILIBRIO



REALIZANDO EL JUEGO DE MANTENERSE EN PUNTILLAS



PROPUESTA ALTERNATIVA.

TEMA

DESARROLLANDO LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS



AUTORAS:
YURI MAYRA CRUZ ROJAS
SILVIA XIMENA MOYOTA SANCHEZ

TUTOR:
MÁSTER: RODRIGO ROBALINO

RIOBAMBA

2014

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. NATURALEZA DEL PROYECTO

6.1.1 LUGAR DE REALIZACIÓN

El proyecto se realizó en el Primera año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Francisco de Orellana” Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el año Lectivo 2010-2011.

6.1.2. DEFINICIÓN DE LA PROPUESTA

Crear un manual de actividades para mejorar la motricidad gruesa en los niños **“DESARROLLANDO LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS”**, en la que se expresan claramente cada una de las actividades en la que se pondrán en práctica con los infantes.

6.2. FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

Este proyecto es ejecutable por cuanto se tiene la información necesaria y hay la predisposición de la investigadora, y de las autoridades del plantel y así mismo con la ayuda de la Universidad Nacional de Chimborazo y sus docentes.

6.2.1. OBJETIVOS

6.2.2. OBJETIVO GENERAL

Elaborar actividades para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

6.2.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Socializar el manual de actividades para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Exponer las actividades por medio de actividades del juego.

Iniciar la aplicación del manual con los docentes recibiendo el apoyo de los padres de familia y autoridades del plantel.

6.3. METAS

Socializar el manual de actividades con los docentes para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa y su importancia de este en un 100%, en el año lectivo.

Demostrar las actividades para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en un 100% en seis meses.

Iniciar la aplicación de las actividades del manual con los docentes con la ayuda de los padres de familias y autoridades del plantel.

6.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

EL JUEGO

Se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar.

Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

En relación con el estudio del juego, hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995), Vigotski (1983), entre otros investigadores que han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), señala que

"El juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión alegría" (p. 4).

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Poggily (1997) refiere

"Las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender..." (p. 47).

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades percepto motoras, ya que estos juegos sean procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y las matemáticas.
<http://educorporal09.foroactivos.net/t17-el-desarrollo-de-la-motricidad-gruesa-ejercicios-para-desarrollar-la-motricidad-gruesa-y-el-conocimiento-del-cuerpo>

Existen muchos especialistas que defienden las teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos senso perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo.

La aplicación educativa del conocimiento del esquema corporal y la motricidad gruesa en el niño previo la lecto-escritura es muy sencilla: la docente enseña que muchos signos gráficos (letras) tienen una cabecita, por ejemplo, la “i”; o que tienen una barriga hacia delante, como la “b”; un pie para abajo, la “p”; una mano que coge la otra letra; tienen la forma de ojo etc. Y por todo esto se deduce que para el niño y niña es necesario el conocimiento del esquema corporal.

6.5. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

6.5.1. ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARÁN

Designación del nombre del proyecto
Presentación y aprobación
Recopilación de investigación de temas
Elaboración de la propuesta
Presentación de la propuesta
Presentación de los borradores
Presentación final
Aprobación

6.5.2. PRODUCTOS O RESULTADOS

El producto y los resultados obtenidos se darán en la ejecución de la propuesta

6.6. MÉTODOS Y TÉCNICAS

Técnica de la observación.- Gracias a esta técnica se ha podido detectar la falta de la lectura comprensiva para desarrollar el vocabulario en los niños para luego conseguir los resultados obtenidos y buscar alternativas de solución al problema.

Método Científico.- Por medio de este método se ha podido tener un amplio conocimiento de los contenidos realizados en el proyecto.

Método Inductivo.- Permite partir de conceptos generales hacia lo particular.

Método deductivo.- Facilitará para sacar las deducciones de la necesidad vistas en el proyecto.

Método Analítico.- Por medio de este método se puede decir las respectivas conclusiones definiendo los beneficios que brinda la realización del proyecto.

Bibliográfico.- La recopilación de la información se realiza a través de textos, folletos, revistas, catálogo, artículos especializados y web.

6.6.1. PARA EVALUAR EL PROBLEMA

Se valorará de la siguiente forma.

Planificación del trabajo

Programación y ejecución

Revisión de borradores

Evaluación procesual.